Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 81 - MARZO 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Responsabile di produzione:
Monica Carpino
Proof reading:
Giovanna Paganelli
Hanno collaborato a questo numero:
Mieko Sugawara, il Kappa e Fabrizio Vendrame (per Kappa Magazine 78),
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Sayoko Mishima, altezzosa compagna di scuola di Keiichi, spinta dall'invidia nei confronti della popolarità di Belldandy stringe a sua insaputa un patto con la demone Marller: trasforma così il Politecnico Nekomi in una reggia incantata, rendendo succubi insegnanti e studenti. Keiichi e le tre divine sorelle si lanciano così alla riscossa per riportare le cose al loro stato naturale, ma Keiichi e Belldandy vengono catturati e privati della loro volontà. Sayoko si diverte un po' con loro, finché non scopre che raggiungere un obiettivo con le proprie forze dà più soddisfazione: decide così di liberare tutti, ma Marller glielo impedisce, ricordandole il patto...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è, però, controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre, però, che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti! Il mese scorso i nostri eroi sono partiti per risolvere un problema generatosi a Roma, nella sede italiana delle industrie Kamata: l'androide Bravo Yamada, dotato di circuito emozionale, è sfuggito al controllo della propria creatrice, e Sayuri ingaggia con lui un arduo combattimento... solo per essere infettata dal suo virus di controllo!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene! L'indagine in cui l'agenzia è attualmente impegnata riguarda il piccolo Noboru Fukao, che la madre ritiene indemoniato: la donna, ossessionata dagli strani eventi che si manifestano in casa, perde spesso il controllo e percuote il bambino - a suo dire - per spingere il demone a uscire da lui...

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Il Ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm, ma il vecchio Hosuke fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion e Isaka, tramutata in aeromoto, aiuta Hoichi a pilotarlo distruggendo il Solosalm, anche se a costo di molte vite umane. Hoichi, pieno di sensi di colpa, decide di abbandonare la lotta e raggiunge i compagni a scuola, per poi accorgersi di quanto Riofard abbia iniziato a calpestare i diritti umani pur di scoprire l'identità del pilota dell'Exaxxion... E ora che è il suo turno a essere esaminato, scopre di aver perso la tessera studentesca!

...E IL MESE PROSSIMO...

...tocca al bravissimo Hiroshi Yamazaki e al suo **Fushigi Fushigi** (titolo italiano provvisorio: **Che meraviglia!**), che occuperà le pagine a colori lasciate libere da Masaki Segawa. Già: questo mese pubblichiamo l'ultimo episodio della miniserie **Mille Demoni**, ma preparatevi a restare incantati dalle dolci atmosfere e dai colori acquerellati di **Fushigi Fushigi**. Sarà come fare un tuffo nel passato, all'età in cui ognuno di noi è stato un po' più 'naif'... L'attesa sarà premiata, garantito!

GUIDA DI SOPRAVVIVENZA PER OTAKU 2

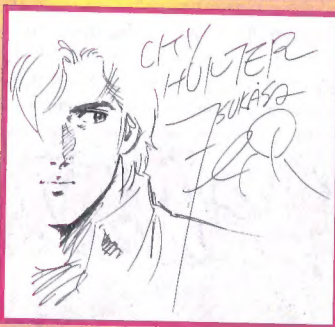
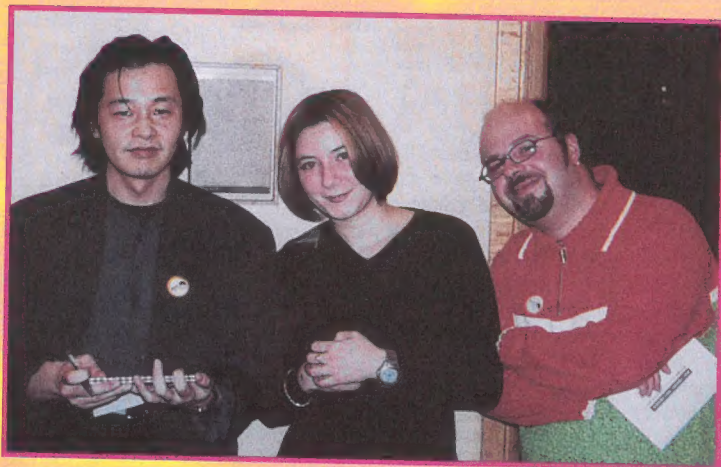
GLI APPUNTI DI VIAGGIO DEI KAPPA BOYS

Gran Premio Osamu Tezuka, 14 novembre 1998, Hotel Imperial Palace, ore 18:00.
Come sempre siamo in ritardo: l'ora prefissata è già scoccata da un pezzo e noi stiamo correndo come dei pazzi lungo le strade pulitissime e decisamente chic del quartiere di Tokyo. Nonostante l'affanno, il mio sguardo continua a spostarsi da un palazzo all'altro, in questo angolo di mondo che non ha ancora smesso di stupirmi. Intorno a noi sono insolitamente pochissime le insegne al neon, e quelle che svettano sulle cime dei grattacieli sono talmente decorose da scomparire. Questo è il quartiere dove vive l'Imperatore, il mondo di luci intermittenti che anima il resto della città non è ammesso, anzi, viene volutamente dimenticato. Mi fanno male i piedi. Proprio quando inizio a maledire le mie scarpe con il tacco, comprate per l'occasione e mai usate prima, appare all'orizzonte un grattacielo, maestoso in tutto il suo sfarzo di decorazioni natalizie: è l'Imperial Palace. Due pensieri sconnessi mi invadono contemporaneamente la mente: ho lasciato Bologna piena di luminarie e di atmosfera natalizia – per intenderci quella che ti spinge al supermercato a comprare una marea di palline per l'albero di Natale dalle fogge più assurde che non userai mai – con la convinzione di trovare Tokyo sommersa dai lustrini. In dieci giorni di soggiorno, tra Osaka e Tokyo non ho visto tante decorazioni come nella hall di quell'albergo, ci manca solo Babbo Natale in carne e ossa. Il secondo pensiero invece è molto più concreto... tornare in albergo!
Ho la stessa sensazione che si prova ad andare a un appuntamento importante con una calza smagliata

oppure con una macchia di sugo sulla giacca. In poche parole inizio a rimpiangere la mia decisione di indossare un vestito, elegante sì, ma sicuramente di poche pretese. E ormai è troppo tardi...
Venti minuti dopo stiamo ancora cercando, senza successo, di capire con l'aiuto della hostess alla

In alto, i sorridenti Serena Varani, Andrea Baricordi, Akira Toriyama, Massimiliano De Giovanni, Barbara Rossi e Andrea Pietroni.

reception, in quale ala del gigantesco hotel è stata relegata la 'festicciola' organizzata dalla Suheisha. Possiamo ringraziare solo il nostro sesto senso (e gli inequivocabili cartelli, sfuggiti anche alla hostess) se finalmente, e con solo quaranta minuti di ritardo, giungiamo alla meta. La festa non è ancora cominciata, anzi, ci sono pochissime persone oltre a noi che si stanno registrando all'entrata. Notiamo altri occidentali, saltano subito agli occhi. Sono di due case editrici francesi, uno addirittura lo conosciamo.
Inizia ad arrivare altra gente, incontriamo i nostri ospiti e finalmente l'atmosfera si fa più familiare.
Scopriamo poi che la festa vera e propria inizierà più tardi. Subito dopo la premiazione del concorso per giovani autori.
Ci fanno accomodare in una saletta tutta dorata. Sedie di velluto imbottite di fronte a un palco anch'esso tutto d'oro. Il presidente della casa editrice fa un discorso al pubblico. Per fortuna, a fianco di Serena (preziosissima collega, oltre che nostra compagna di avventure), siede qualcuno che parla inglese e che gentilmente traduce a nostro consumo.
Sto per addormentarmi. Mi guardo intorno per distrarmi. Due file avanti a noi siede un signore piuttosto in carne con una sgargiante felpa verde pisello, ha il pizzetto e da lontano sembra proprio il nostro Andrea Pietroni. Io e Serena, per distrarci commentiamo la somiglianza producendo anche qualche risolino, che fortunatamente viene coperto dai frequenti applausi. Ci guardiamo intorno e smetto di vergognarmi per il mio abito. La gente in sala passa da un estremo all'altro. C'è chi letteralmente si è messo i primi stracci che ha trovato nell'armadio e chi è convinto di assistere alla Notte degli Oscar!
Il signore che parla inglese ci spiega che quest'anno non c'è il primo premio, ma solo... il secondo. Nessuno dei partecipanti ha dimostrato di avere quel 'quid' in più che fa la differenza, e così la giuria non ha assegnato il primo premio. Penso all'Italia e alle farse a cui assistiamo ogni anno durante premiazioni analoghe e sorrido.
Viene annunciato un nome, che non posso non riconoscere: Akira Toriyama. E' uno dei giurati con il compito di assegnare i premi. Sta per salire sul palco.
Sono emozionata. Di lui ho visto solo pochissime immagini e tutte scattate negli anni Ottanta. Un tipo alto e magro piuttosto giovane e con i capelli a spazzola. Mi sporgo per guardarmi meglio intorno. Intanto l'Andrea Pietroni giapponese si alza e sale sul palco. Non posso crederci, è lui!
Alla fine della cerimonia scambiamo due parole e scattiamo una foto insieme con lui. Sono commossa.

A fianco, Akira Toriyama. Sotto, gli autori presenti alla premiazione e un disegno che Akira Toriyama dedica ai Kappa boys e a tutti i fan italiani!

Ancora non lo so, ma prima della fine della festa avrò tra le mani un suo disegno fatto apposta per noi.
Dopo la premiazione la vera festa finalmente inizia e gli ospiti d'onore sono i dieci ragazzi premiati poco prima.
Non siamo nuovi a una esperienza del genere, un paio di anni fa era già capitato di essere invitati a un party analogo dal colosso dell'editoria asiatica Kodansha, ma entrare nella sala per banchetti di uno degli hotel più prestigiosi di Tokyo devo dire che fa un certo effetto. Su ogni lato e in due grandi tavoli quasi al centro della sala mi fanno venire l'acquolina in bocca architetture barocche di manicaretti, mentre esattamente centrale rispetto all'entrata dell'enorme sala c'è un grande palco. Chissà a cosa serve... mi guardo un po' intorno e capisco, ma non ci credo! Ecco a cosa serve il numero che mi hanno dato all'entrata: una lotteria! E in palio c'è addirittura un DVD portatile, pura fantascienza. Ovviamente nessuno di noi vince (c'era da immaginarselo) così ci consoliamo con il cibo, abbondante, ma soprattutto delizioso. Mentre penso a come smaltire gli inevitabili chili che metterò su durante la serata, scorgo tra

Una dedica anche da Tsukasa Hojo, fotografato in alto assieme a Barbara Rossi e Andrea Pietroni. In basso i protagonisti di **Family Compo**, la più recente fatica del maestro dei manga. © Hojo/Shueisha

la folla un volto noto e indimenticabile: Buichi "Cobra" Terasawa, un vero figlio degli anni Settanta, peraltro disponibilissimo già dalla prima volta che gli siamo comparsi davanti per una intervista in quel della fiera dei comics di Barcellona alcuni anni fa. A questo punto mi rendo conto di una cosa talmente ovvia da essermi sfuggita: il party deve essere pieno di autori! Inizio a prestare più attenzione a quello che mi circonda, tanto ormai il cibo è praticamente stato spazzato via e stanno iniziando a servire il caffè. La sala si svuota un po': forse una parte di persone si è spostata altrove, in un luogo che, nei miei giri, non trovo. Sul fondo della sala, ora più ariosa, vedo di nuovo gli amici francesi. Sono tutti attorno a una persona, e questa volta, non posso sbagliarmi, si tratta di Tsukasa Hojo... il mio mito! Chiamo i miei 'colleghi' e insieme ci avviciniamo per presentarci in veste di suoi editori italiani. Sta disegnando su un blocco e oltre ai francesi attorno a lui ci sono altri fan in attesa di un suo disegno con tanto di fogli alla mano. Be', ci farò la solita figura della fanatica, ma mi metto in fila anch'io. Sono tutti attrezzatissimi: matite per disegnare e pennarelli per ripassare. Io invece ho una misera penna blu e un blocco da disegno (comprato il giorno prima con la speranza di utilizzarlo proprio a quello scopo) piuttosto piccolo. Arriva il mio turno e per ironia della sorte, un cameriere ci spinge letteralmente fuori dalla sala. Vedo sfumare la mia conquista. Mi guardo intorno ed effettivamente non c'è più nessuno attorno a noi: mentre aspettavo il mio turno la festa, evidentemente, si è spostata. Hojo è gentilissimo e nel corridoio finisce il disegno e ci fa un sacco di feste. Non mi aspettavo, sinceramente, tanta affabilità. Mi rendo conto che in Giappone, essere un autore famoso non trasforma tutti automaticamente in 'primedonne', e lo stesso Toriyama, incontrato poche ore prima, conferma i miei pensieri.
Siamo ancora nel corridoio quando ci rendiamo conto che la festa non si è affatto spostata in un luogo segreto, è proprio finita! Guardo l'orologio, segna le 20:30. Quello che si dice una festa lampo! E ora che si fa del resto della serata?!

Barbara Rossi

NUOVA STAGIONE MANGA

Sentire dalla viva voce di Akira Toriyama che le nuove leve del fumetto giapponese hanno gettato la spugna limitandosi a un mero esercizio di stile che ha poco a che spartire con il concetto di originalità, mi ha spinto a una caccia al tesoro per le fantasmagoriche librerie della capitale nipponica. Il tesoro era ovviamente costituito da una manciata di titoli controcorrente, magari non proprio di esordienti, che avrei potuto candidare al giudizio degli altri Kappa boys per una possibile pubblicazione. In fondo era proprio per le strade di Tokyo che l'anno precedente avevamo scovato perle come **I"s**, **Cowa**, **Utena**, **Family Compo**, tutti prontamente pubblicati anche in Italia o in via di pubblicazione.

Destreggiandomi abilmente tra appuntamenti che ogni anno aumentano di numero e durata, ho approfittato degli incontri con Shueisha e Shogakukan per saccheggiare le librerie di Jinbocho. E' in questo quartiere che sorgono i due colossi dell'editoria giapponese, ed è proprio qui che si trovano le principali rivendite, a cui vanno aggiunte le altrettanto famose Tower ad Akihabara, Mandarake a Shibuya e Nakano, (quest'ultima specializzata in materiale usato) e i Manga no Mori sparsi davvero ovunque.

Entrare in una libreria giapponese è un'esperienza da vivere almeno una volta nella vita, possibilmente senza troppa fretta. Ognuna ha ovviamente meriti e demeriti, che riassumo brevemente prima di lasciare spazio alle novità che più mi hanno colpito. La questione si risolve

essenzialmente nell'offerta e nelle modalità di pagamento. Intere pareti di volumetti sono una vera manna dal cielo per chi come me preferisce da sempre i manga agli anime, ma non sempre è possibile fruire delle opere esposte. Per evitare che i fan intasino i locali leggendo a sbafo intere serie, molti gestori hanno adottato la tecnica della cellofanatura. E vi assicuro che non è facile capire da una copertina se spendere o meno 410 ¥ a titolo (lire 6.100 circa per la maggior parte dei volumetti da 192 pagine)! Nelle rifornitissime Manga no Mori (assai simili alle nostre fumetterie) i volumetti si possono invece sfogliare liberamente, ma di pagare con carta di credito non se ne parla nemmeno!

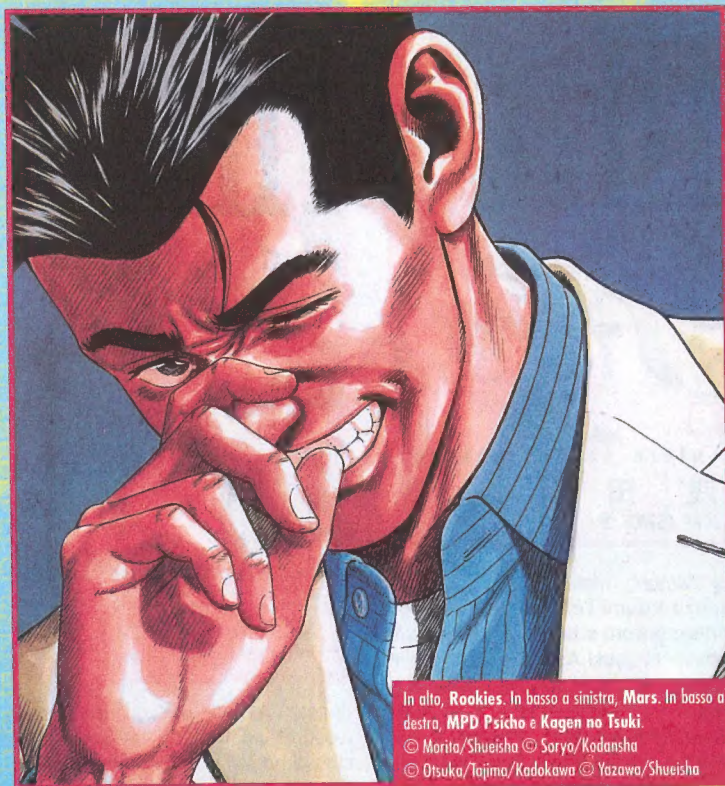
Ingegnarsi è d'obbligo, e i viaggi in metropolitana si sprecano: in certe librerie i manga si sfogliano, quindi, in altre si comprano.

E' proprio nel Manga no Mori di Ueno, vicino al grande magazzino OIOI (si legge Marui Marui) e a un piccolo ma provvidenziale ufficio postale, che ho visto i nuovi volumi di **Karakuri no Circus** (il circo delle bambole meccaniche), recentissima fatica di Kazuhiro **"Ushio e Tora"** Fujita. Come al solito è l'intreccio a costituire la parte più allettante dell'opera, ma negli ultimi anni si sono parecchio affinati anche i disegni. Tutto ruota attorno a Masaru Saiga, rimasto orfano del padre in seguito a un incidente automobilistico e in balia di controversie legali per l'ingente eredità. E' il suo incontro col diciottenne Narumi Kato a dare il via alla storia: la famiglia Saiga ha una straordinaria quanto misteriosa collezione di bambole a funzionamento meccanico, e il nonno di Masaru sa quanto siano preziose. In caso di pericolo, il piccolo sa che dovrà fuggire con una grande valigia alla ricerca di Shirogane, che ancora non conosce. Il momento di contattare la

In alto, **Family Compo**. Le altre immagini sono tratte da **Karakuri no Circus**.

ragazza è finalmente arrivato, pericolosi uomini in nero minacciano Masaru, e il circo cittadino è l'unico indizio che sembra collegarlo a lei. Un plot davvero avvincente, di cui parlerò meglio nei prossimi mesi sulle pagine di **Techno**. Rimanendo sugli autori che stiamo rappresentando in Italia, devo riconoscere di essere rimasto piacevolmente colpito da **Hunter x Hunter** nonostante le apparenze dragonballesche siano fuorvianti. Abituati allo stile ancora acerbo di **Yu Yu Hakusho** (destinato però a migliorare di volume in volume), la nuova serie di Yoshihiro Togashi sembra ispirata dalla divina provvidenza. L'idea di base attinge dalla grande avventura dei pirati, in qualche modo evocati a più riprese: Gon vive sull'Isola Balena e sogna di diventare un giorno un Cacciatore come il padre, da qualche anno sparito sulle tracce di un tesoro. Un Cacciatore è un uomo di coraggio, uno che parte alla ricerca di mostri o preziose rarità, ma per conseguire questa carica è necessario sostenere esami difficilissimi: il nostro giovane eroe si imbarca così su una nave, dove trova altri aspiranti Cacciatori. Tra il caos di un'improvvisa tempesta, quasi tutti i passeggeri si sentono male, e il capitano decide di far continuare il viaggio solo a Gon, Leolio e Kurapika. E così Gon si trova a viaggiare con un tipo avido e guardingo, e con una ragazza affamata di vendetta (quattro anni prima un gruppo di pirati ha infatti ucciso la sua famiglia, e lei vuole trovare quei farabutti). **Hunter x Hunter** è uno dei titoli di punta del nuovo "Shonen Jump", che sembra essersi avviato verso un nuovo e imprevedibile corso editoriale. Non è un caso che molte delle novità più attese (da **One Piece**, di cui vi ha parlato il Kappa lo scorso mese) siano serializzate sul popolarissimo settimanale della Shueisha, e non è un caso che Shueisha sia oggi una delle realtà più forti del panorama fumettistico nipponico, grazie anche al battesimo di "Allman", rivista per chi ha lasciato senza traumi l'età adolescenziale. Artista ancora sconosciuto nel nostro paese, Hiroyuki Asada è riuscito nel difficile compito di fondere assieme il segno e gli elementi tipici dello shonen manga (fumetto per ragazzi) alla poesia e agli intrecci interpersonali caratteristici degli shojo (fumetti per ragazze). Il suo **I'll** è la più interessante novità degli ultimi tempi. Siamo al liceo, tra quindicenni ansiosi di bruciare le tappe, amori scolastici e gare di basket, e gli episodi si fondano su un background straordinariamente complesso e sfaccettato. Akane Tachibana e Hitonari Hiiragi si sono conosciuti all'ultimo anno della scuola media in occasione del campionato di pallacanestro: le squadre delle loro rispettive scuole disputavano un match importante, ma la partita era stata interrotta per via di due falli reciproci tra i ragazzi. Ritrovarsi nello stesso liceo apre vecchie e nuove ferite. Hitonari vive per il basket: il fratello è un giocatore professionista, mentre suo padre è l'allenatore del liceo Hayamazaki, che Hitonari ha da poco abbandonato per entrare al Kouzu. Akane frequenta la stessa scuola assieme a Sumire, sua amica d'infanzia e vicina

In alto, **I'll**. In basso a sinistra, **Hunter x Hunter**. In basso a destra, **Deadman**.
© Asada/Shueisha © Togashi/Shueisha
© Egawa/Shueisha

di casa. A notarli è Kyoko, professoressa di giapponese, allenatrice del club di basket e straordinaria professionista in un passato non troppo lontano. La gara tra il liceo Kouzu e il fortissimo Hayamazaki ristabilirà le parti tra i protagonisti, confermando il talento di Akane e spingendo lo schivo Hitonari a scendere finalmente in campo.
Senza sforzarmi troppo continuo a sfogliare "Shonen Jump". Altri autori vogliono dire la loro, confrontandosi con nuove serie e personaggi. Anche Masanori Morita, il cui **Rokudenashi Blues** sembrava non avere più fine, forte di un successo non sempre

In alto, **Rookies**. In basso a sinistra, **Mars**. In basso a destra, **MPD Psicho** e **Kagen no Tsuki**.

attribuibile a un'opera prima. **Rookies** è la più felice esperienza artistica del giovane ma affermato autore, che gioca finalmente la carta della commedia rimanendo comunque nei confini liceali a lui tanto cari. Al centro della storia non troviamo però uno studente, ma Koichi Kawato, un professore che si ostina a indossare un completo chiaro in mezzo a tante uniformi nere, a sfidare i suoi allievi teppisti con la debole forza della ragione, a rompere gli schemi affrontando a muso duro tanto gli studenti quanto i superiori. In **Rookies** c'è la verve e il segno dello Tsukasa Hojo che ho sempre amato, ma devo riconoscere che Masanori Morita e il suo Studio Hitman parlano al pubblico di oggi e non solo ai vecchi nostalgici. Forse è per questo che per tornare al successo l'inossidabile Tsukasa Hojo ha dovuto migrare su "Allman", dove il suo sempre più dissacrante **Family Compo** trova spazio a fianco di **Deadman**, ennesimo lavoro di un eclettico Tatsuya Egawa. Per confrontarsi con i lettori più maturi, l'autore di **Be Free** punta su una totale e funzionale essenzialità. Una storia di vampiri in mano ai dialoghi, sostenuta dai primi piani dei personaggi, dove gli sfondo lasciano spazio ai neri e ai retini, o a qualche fotografia abilmente retinata. Reiko Morishima è morsa e contaminata da Ryuichi Kurosawa, suo nuovo compagno di classe di ritorno dall'Inghilterra, e la simbologia erotica che da sempre si nasconde dietro le storie di vampiri esplode in tutta la sua dirompente ed esplicita sessualità. Le cicatrici lasciate sul suo collo dai denti di Ryuichi arrivano a tramutarsi in vere e proprie vagine, i contagi si trasformano in espliciti atti sessuali e liquidi di ogni natura si sprecano in ogni pagina. Sempre rivolto a un pubblico decisamente più adulto è anche **MDP Psycho**, un manga che raccoglie gli sforzi promozionali dell'editrice Kadokawa e che porta la firma di Eiji Otsuka e Sho Tajima, già visti negli ultimi anni al lavoro sui dirompenti **Madara** e **Basara**. Il protagonista Kazuhiko Amamiya lavora come poliziotto, ma con lo pseudonimo di Yosuke Kobayashi è anche un killer spietato che si diverte a massacrare le sue vittime e – occasionalmente – a cibarsene. E' vittima di una personalità multipla, per cui lui si trova a vivere diversi ruoli e a compiere atti di una ferocia inaudita, come piantare fiori nel cervello delle sue vittime. Il manga si apre in tribunale con una dichiarazione del protagonista che anticipa un plot degno del migliore Bret Easton Ellis: «Yosuke Kobayashi dev'essere arrestato e morire in carcere, ma io non sono Yosuke Kobayashi. Io sono Kazuhiko Amamiya».

Novità meno eclatanti si muovono infine nel mercato degli shojo manga, dove continua comunque a ritmo di stimolanti colpi di scena il meraviglioso **Mars** di Fuyumi Soryo, presto al debutto sulle pagine di **Amici**. I rapporti tra i personaggi sono talmente tesi da rendere ogni cosa plausibile, dalle manie omicide alle violenze sessuali, dagli amori omosessuali alle incomprensioni. E c'è anche chi, dopo aver dato alla luce un manga dall'innegabile originalità, torna al passato per temi e stile di disegno. Ai Yazaka si è lasciata alle spalle il glam e le distorsioni di **Gokinjo Monogatari**, e in **Kagen no Tsuki** (Spicchio di luna) sembra scrivere per una soap televisiva. La madre di Mizuki si è suicidata perché il marito aveva un'amante e una

figlia illegittima, e l'uomo non perde tempo a risposarsi. Mizuki scappa di casa e si imbatte in Adam, musicista inglese non ancora ripresosi dalla morte della fidanzata. I due decidono di vivere assieme, ma la convivenza è minata dalla dipendenza che il ragazzo ha nei confronti della droga e dal desiderio reciproco di fuggire lontano. I ragazzi decidono così di lasciare il Giappone, ma sul luogo dell'appuntamento Mizuki viene travolta da una macchina e perde la memoria. Si conclude così il primo volumetto della serie, con la protagonista che non ricorda più il suo nome, ma solo quello di Adam e il suono della sua chitarra. Ma Adam non c'è più...

Questi e altri volumi sono il bottino del mio ultimo viaggio in Giappone. Dopo quasi tre mesi di navigazione mi sono appena arrivati (trasportarli in aereo era davvero impensabile), e rituffarmi in quelle pagine è un po' come respirare la polvere delle librerie nipponiche. Tra pochi giorni incontreremo i nostri partner giapponesi alla Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna, e alcuni di questi manga troveranno forse una collocazione editoriale, perché anche voi possiate goderne. E' questa la parte più bella del nostro lavoro: dividere con altri fan gli ultimi arrivi dal Giappone, come ero solito fare alla fine degli anni Ottanta con un gruppetto di amici irriducibilmente legati ai manga: Andrea, Barbara, Andrea, Tiziano, Sabrina, Tiziana, Monica, Antonio... Una volta si contavano sulle dita delle mani, oggi sono diverse decine di migliaia. Meglio così, in fondo l'unione non fa da sempre la forza?

Massimiliano De Giovanni

E ORA SI GIOCA

Monumenti all'elettronica

Se andate a Parigi, oltre ai monumenti e alle zone tipiche vi verrà sicuramente voglia di andare a vedere il Crazy Horse o il Moulin Rouge anche se non vi interessano i 'balletti rosa'. Se andate a Las Vegas, non potrete di certo disertare una serata al casinò anche se il gioco d'azzardo vi dà sui nervi. Allo stesso modo, non potrete dire di essere stati veramente in qualsiasi grossa città giapponese se non sarete entrati almeno una volta in sala giochi. Essendo il Giappone uno dei maggiori paesi a sfornare videogiochi per tutto il mondo, si ha la possibilità di testare in prima visione mondiale le future hit 'a gettone', grazie anche a sale gestite direttamente dalle grandi compagnie come la Sega o la Capcom. Non di rado, infatti, è possibile imbattersi in edifici come i Sega Palace, sale giochi di tre o più piani e vaste quanto un intero isolato, che ospitano le ultime novità della casa produttrice in bella mostra al piano terra, in modo da incuriosire i passanti.

Troppo facile, non attacca

Già da un annetto, per esempio, fa bella mostra di sé **Star Wars Trilogy**, in cui è possibile ripercorrere tutte le fasi salienti della saga di George Lucas prima combattendo per distruggere la Morte Nera nei pressi di Yavin, poi affrontando in volo i giganteschi Camminatori sul gelido Hoth prima di fuggire a piedi attraverso i corridoi della base ribelle pullulante di guardie imperiali e di corpulenti Banta delle nevi; poi si rende necessario duellare con Boba Fett parando le sue fucilate laser tramite la sciabola Jedi per costringerlo a precipitare nel Sarlac; e poi si salta a cavallo delle 'moto-jet' per una pazza corsa fra le immense sequoie della luna boscosa di Endor, ci si intrattiene in una sparatoria con gli scout dell'impero facendo attenzione a non seccare gli onnipresenti Ewok, e poi si fugge scambiando raffiche laser con un Camminatore bipede deciso a catturarci; e poi tocca al duello all'arma bianca contro Darth Vader, per concludere con l'ultima battaglia sulla superficie della seconda Morte Nera in costruzione e la sua relativa distruzione. Il tutto inscatolato in due metri quadri di superficie, dove è possibile sedersi nella comoda cabina di un Caccia X con sedile dotato di impianto Dolby Surround e uno schermo panoramico che copre l'intera visuale. Il coinvolgimento è totale, sia grazie alla struttura, sia alle

immagini assolutamente realistiche e tridimensionali, oltre alla colonna sonora completa di John Williams e alle voci di tutti gli attori originali. Il joystick diventa di volta in volta la cloche dei vari caccia, il manubrio della moto, l'impugnatura della pistola laser e - cosa più soddisfacente - la spada laser che tutti i fan di **Guerre Stellari** hanno sognato di maneggiare dal 1977. La soddisfazione maggiore la si ottiene nell'istante in cui, per puro effetto scenico, si deve premere il pulsante sulla medesima per accendere il laser con il caratteristico suono. Nonostante l'indiscutibile bellezza del gioco, probabilmente non vedremo mai **Star Wars Trilogy** in Italia, poiché i giocatori giapponesi lo hanno decretato 'troppo facile'. Per quanto mi riguarda, da rozzo sentimentale, aver speso solo 1.000 yen per concluderlo (ovvero 14.000 lire, per un totale di dieci gettoni che danno diritto a cinque partite) mi ha dato tanta soddisfazione da convincermi a giocarci per tutto l'arco delle due settimane passate in Giappone. L'unica sfida non risolta è stata quella con Darth Vader, da cui sono sempre stato messo con le spalle a terra e la spada alla gola; sempre, tranne l'ultimo giorno in cui ero particolarmente agguerrito (visto l'approssimarsi del ritorno in Italia), in cui sono riuscito a restare almeno in piedi, e in cui 'papà' Anakin mi ha apostrofato con un severo «Sei bravo, ma non sei ancora degno di essere considerato un Cavaliere Jedi». Be', bisogna essere sinceri: detto da lui è quasi un complimento.

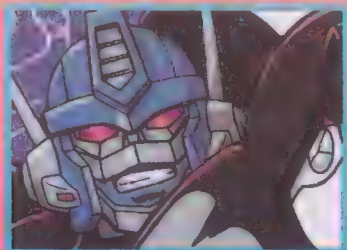
Per un pugno di megabytes

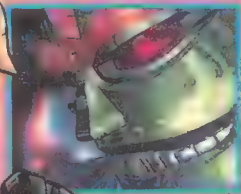
Per quanto riguarda i 'cabinati', è molto bello e coinvolgente **Ocean Hunter**, dove entrerete nei panni di un cacciatore di tesori di una civiltà preistorica ma tecnologica, ed esplorerete i fondali marini del pianeta Terra armati solo di uno spara-arpioni motorizzato. Attenzione alle divinità e ai mostri marini 'classici', come il Kraken, Scilla e Cariddi, il Leviatano, Quetzalcoalti, l'Idra, Medusa e... Nettuno, che si riveleranno in realtà colossali mutazioni di pesci realmente esistenti, e che vi faranno tremare davvero a ogni loro apparizione. Divertentissimo e faticosissimo è invece un gioco di cui purtroppo ho dimenticato il titolo, in cui bisogna correre all'impazzata lungo una ferrovia con uno di quei buffi carretti a spinta manuale che si vedono sempre nelle comiche. Oltre a faticare come pazzi a inclinarvi su due ruote o a saltare per schivare gli ostacoli che vi si parano sul percorso (oggetti, animali, tratti di ferrovia interrotti), dovrete 'pompare' sul manubrio il più velocemente possibile per mantenere la velocità e fuggire da un treno che vi si piazza di tanto in tanto alle costole o da un paio di briganti da operetta decisi a tutto pur di acciuffarvi. Nel frattempo continuano a uscire nuove versioni di **Virtua On**, ovvero l'arena virtuale in cui pesanti robot da combattimento si affrontano permettendo a due giocatori entusiasmanti 'faccia a faccia'. Ma in Giappone, paese delle contraddizioni, si può assistere anche ai più bizzarri duelli virtuali, se i 'piloti' si considerano onorevoli combattenti. Tramite i monitor posti in alto, può capitarvi di seguire i duelli dall'esterno dell'arena, con la possibilità di tenere d'occhio entrambi i robottoni, e scoprendo che i due contendenti si sono giurati prima dell'inizio della sfida di usare solamente armi bianche, evitando fucili, bombe e altra paccottiglia da codardi guerraioli 'a distanza'. Incredibile. Duelli che a progettarli in una sceneggiatura ci si metterebbero mesi, tanto sono combattuti e movimentati. Se volete scoprire quanto un giocatore (giapponese) incallito di **Virtua On - Oratorio Tangram** (!) possa impegnarsi in questo videogioco, vi basterà mostrarvi eccessivamente sicuri di voi durante una partita in solitario. Sarà lui a venirvi a cercare per sfidarvi e rimanere il migliore del circondario, e lo farà con un cipiglio tanto serioso da ricordarvi i serial di cartoni animati sportivi, in cui un singolo gol o uno strike può significare tutto. Ecco cosa mi è capitato. Abbatto i primi tre/quattro robot avversari finché non giunge il momento di affrontare il mio 'gemello cattivo', contro il quale resto secco. Inserisco un nuovo gettone per ripartire daccapo e scopro che alle mie spalle un ragazzotto con borsa a tracolla, giubbotto, braccia incrociate e sguardo concentrato segue nel massimo silenzio (mentre la sala giochi risuona al limite della sopportazione dei timpani) ogni mia mossa dall'esterno della cabina. Per non sfigurare conduco una discreta partita, riuscendo ad abbattere con gran fatica il mio doppione, ma la soddisfazione dura poco. Il ragazzo si precipita nella cabina di fronte alla mia, inserisce il suo gettone e s'intromette nella mia partita, trasformandosi nel mio sfidante. Ora, io che sono un solitario per antonomasia, vedo in questa intrusione un vero e proprio gesto di maleducazione, e mi aggrappo ai due joystick pronto a fare piazza pulita dello sgarbato avversario. Ma senza che io possa nemmeno muovere un dito, quello inizia a bersagliarmi con raffiche di laser, napalm e mazzate, e nel giro di pochi secondi il mio mech esplode indecorosamente cadendo in ginocchio. Ah, sì? Adesso ti faccio vedere io. Secondo round. Faccio in tempo a spararali un'inutile raffica di palle di

fuoco, e lui riprende il balletto di prima, riducendomi a una carcassa di metallo fumante. Cos'era successo? Il mio avversario aveva studiato il mio 'modus operandi' per un paio di partite, e in quel breve lasso di tempo aveva scoperto tutte le falle nella mia difesa, ogni mia perdita di tempo in attacco, e la sequenza di armi usata solitamente. Se ho imparato qualcosa adattando i testi di **Le bizzarre avventure di JoJo** (di cui, a proposito, non era ancora uscito l'attesissimo videogioco, ora programmato per console casalinghe) è che se un nemico è più forte di te, puoi batterlo solo agendo sulla sorpresa. E così, infervorato dalla febbre del duello come se si fosse trattato di una questione personale, mi riprendo dallo shock della batosta e interrompo con un nuovo gettone la partita che il mio avversario ha iniziato a condurre in solitario, preparandomi a mettere in atto la nuova strategia, ovvero... Nessuna strategia! Inizio con una mossa kamikaze che mi procura molti danni, ma che mi porta a contatto con il suo velocissimo robot; gli mollo una papagna chiodata sulla zucca, sgancio una bomba a tre centimetri dal mio naso, scappo, mi riavvicino, lo faccio cadere a terra... Il tutto senza seguire alcuno schema prefissato, quasi premendo tasti a caso, disorientando completamente il mio sfidante che fino a un attimo prima poteva elencare con sicurezza tutte le mie prossime mosse. E vinco il primo round. Nel secondo lo riduco a brandelli. Felice di aver reso onore al tricolore, sto per iniziare una nuova partita in solitario quando - ta daa! - l'indomito avversario mi interrompe nuovamente dopo un lieve tentennamento. Riparto con la Sacra Tecnica di Puro Caso, ma lui mi evita, mi schiva, mi gira attorno, colpisce, fugge, colpisce ancora. Arriviamo al limite del tempo giocabile entrambi ancora in piedi, ma io non l'ho nemmeno toccato, mentre lui mi ha dimezzato le energie. Nel secondo round mi fa saltare in aria per l'ennesima volta, e la mia soddisfazione di poco prima si spegne in un grugnito. Il mio avversario esce dalla sua cabina, si volta verso di me con sguardo serio, fa un inchino (non troppo arcuato, per la verità) e mi lascia lì come un pesce lesso. E in quel momento, la domanda mi sorge spontanea. I giapponesi sono tutti così, in sala giochi, o io mi sono beccato l'unico pazzo in giro per Tokyo?

E ora... musica!

Ormai i videogiochi hanno trattato qualsiasi argomento, usato qualsiasi personaggio, toccato ogni tasto e calcato ogni moda. I produttori di videogiochi se la stanno vedendo abbastanza brutta, ultimamente, per via della mancanza di idee innovative. Finché non saranno inventati proiettori di ologrammi solidi come quelli di **Star Trek**, il massimo di coinvolgimento che si potrà dare a un giocatore avverrà attraverso schermi, cybervisori 3D, e cose del genere. Tutti palliativi, comunque, e se anche la realtà virtuale affina di anno in anno le proprie capacità, i giocatori di oggi stanno iniziando a stancarsi. I picchiaduro in cui si combatte a suon di arti marziali contro l'opponente stanno esaurendo le proprie possibilità per un limite insormontabile: non puoi dare un vero pugno sul naso dell'avversario, e non puoi sentire dolore. E meno male! Allora è forse giunto il momento di cambiare tipo di sfida. Per le console casalinghe l'idea è stata lanciata dal simpatico **Bust'a'Groove**, in cui gli sfidanti, invece di darsele di santa ragione, cercano di dimostrare chi è il migliore danzando vari generi da discoteca; la stessa idea è stata presa in considerazione da **Dance! Dance! Dance!**, in cui ballerini di tutto il mondo si sfidano a colpi di flamenco, samba, valzer e altri balli 'nazionali'. Con **Beatmania 3rd MIX** (in arrivo anche in Italia) è possibile improvvi-

sarsi provetti dj lavorando su un attrezzato mixer, mentre con il buffissimo **Pop'n music** dovrete essere più bravi del vostro sfidante nel riprodurre la musica che vi propone, passando dalla techno del robottino Craft, al reggae di zio Jam, alla disco '70 di King e Bamboo, alla new age di Dino, attraversando ogni genere musicale, compreso quello più bislacco: la vera hit è il **Gambler Z theme**, una vera e propria sigla in stile cartoni animati anni '70 su cui dovrete sfidare Toru Kamikaze, un 'anime hero' che invece di danzare... vi mostrerà i titoli di testa della sua (inesistente!) serie animata televisiva! Ma mentre in questi giochi per far ballare il personaggio dovete premere dei pulsanti, in **Dance Dance Revolution** siete costretti a sudare sette camicie, perché siete voi stessi a muovervi. Come si diceva prima, i videogiochi che fanno più 'immagine' vengono posti in bella mostra, in modo che i passanti curiosi vengano attirati nella trappola, ma per quanto riguarda questo videogioco le cose sono andate ben oltre. Molto spesso **Dance Dance Revolution** si trova fuori dalla sala giochi, davanti alla porta d'ingresso, ed è sempre circondato da decine e decine di persone che si divertono un mondo a guardare le prodezze dei giocatori. E pensare che è di una semplicità clamorosa! Ma forse il suo successo sta proprio in questo: un largo schermo su cui scorrono immagini psichedeliche, due pedane per altrettanti giocatori e immani amplificatori ai lati. Di joystick e pulsanti, neanche l'ombra. Dopo aver eseguito il rituale dell'introduzione del gettone, si prende posto (in piedi) sulla pedana dotata di quattro piastrelle poste a croce, segnate ognuna con una freccia che indica avanti, dietro, destra e sinistra. Si sceglie sullo schermo il brano che si vuole ballare, e la scelta è cla-mo-ro-sa-men-te dance: si tratta delle mega-hit **Kung Fu Fighting**, **My Fire**, **That's the way** nonché il più moderno **Butterfly** di Smile.dk, un duo danese simil-Aqua. Dopo aver scelto il livello di difficoltà, la musica parte fra applausi e fischi d'entusiasmo campionati, mentre un dj virtuale commenta fuori campo. Alcune freccette iniziano a scorrere dal basso verso l'alto, fino a raggiungere quattro caselle indicatrici, anch'esse a forma di freccia: quando le freccette raggiungono perfettamente il centro delle loro caselle, bisogna premere con il piede la rispettiva piastrella sulla pedana. E in quel momento si commette solitamente l'errore più grosso: si pensa che il gioco sia una stupidaggine per dilettanti. Ma le frecce iniziano ad apparire in sequenza, sempre più fitte e veloci, e si scopre che è necessario muoversi seguendo il ritmo, pena la perdita di punti e l'esclusione dal gioco, fra fischi, «buuu!» e dj strafottenti. Poi arriva il momento in cui si è costretti a movimenti in cui bisogna usare due piedi alla volta, poi le sequenze a raffica, poi i saltelli per voltarsi di scatto sul lato opposto... Un vero delirio! E mentre voi vi affannate per seguire frecce e ritmo, iniziate a sudare come cammelli temendo per la vostra incolumità fisica, poiché scoprite che state anche correndo il rischio - pur di non far brutta figura mancando qualche passo di danza - di perdere l'equilibrio e sfracellarvi sugli spettatori circostanti. Più i vostri movimenti sono corretti e a tempo, più il vostro io virtuale sullo schermo (un nero dalla chioma bulbosa per i maschietti, una biondina hip-hop per le femminucce) inizierà a prodursi in acrobazie danzerine da gran premio, guadagnandosi il favore del pubblico e la possibilità di accedere al livello successivo. A Osaka, dove le mode attecchiscono meglio rispetto alla 'professionale' Tokyo, gruppi di giovanissimi si sfidano ogni giorno fuori dalle sale giochi a **Dance Dance Revolution**, radunando tanti spettatori quanto uno spettacolo di strada; altri, addirittura, imparano i movimenti a memoria per danzare in coppie lui/lei con gli stessi movimenti, o si preparano formidabili coreografie con tanto di piroette, balzi e sforbiciate aeree. E subito si ha la sensazione che la nuova generazione giapponese non sarà così 'inquadrata' come quella attuale.
Ma, nonostante tutto, il 'gioco' che continua a far strage d'innocenti continua a essere il famelico pachinko: in quello che viene descritto solitamente come un incrocio fra una slot machine e un flipper, giovani, anziani e persone mature di ogni status sociale continuano a versare decine di migliaia di yen al giorno, restando come ipnotizzati davanti a quelle macchinette dalle lucette multicolori, dai trilli, dai 'bip' e dalle musichette, assordati da un frastuono di palline d'acciaio che schizzano, rimbalzano e cozzano fra di loro con falsa allegria, e che mascherano solamente il drammatico silenzio che in realtà pervade la sala. **Andrea Baricordi**

PRIME VISIONI

12 dicembre 1998, è più di una settimana che ci troviamo in Giappone in occasione del nostro consueto viaggio per incontrare le case editrici con cui lavoriamo per la pubblicazione in Italia dei loro manga. Quest'oggi, visto che non abbiamo incontri di lavoro, ci dedichiamo allo shopping e come di consueto ci diamo appuntamento per la cena in uno dei quartieri di Tokyo. Il luogo dell' incontro è a Shinjuku (il quartiere famoso per i divertimenti, i ristoranti e i grandi magazzini dove fare shopping) davanti allo Studio Alta, che è un grande magazzino sulla cui facciata troneggia un immenso schermo televisivo a cristalli liquidi (sicuramente l'avrete visto rappresentato anche in diversi cartoni animati o film giapponesi). Verso le cinque, avendo già terminato i miei giri per i negozi di Hakihabara (il quartiere dell'elettronica), prendo la metropolitana per recarmi a Shinjuku dove proseguire gli acquisti presso il negozio di modellismo Yellow Submarine (il simbolo di questo negozio è proprio il famoso sottomarino giallo dei Beatles) e il negozio della Toei Animation Anime Police Pero, che si trova nello stesso palazzo di uno dei più grandi cinema di Tokyo di proprietà della stessa Toei. Appena arrivato al negozio della Toei faccio subito caso alle locandine cinematografiche appese sopra l'entrata del cinema, rammaricandomi di non poter vedere il film animato tratto dalla serie **Beast Wars II** abbinato a un episodio speciale della nuova serie in computer graphic **Beast Wars Metals** (film in programmazione dal 19 dicembre) visto che il giorno 18 sarei tornato in Italia. Da grande fan dei **Transformer** la cosa mi scoccia non poco, ma con grande sorpresa scopro che questa sera stessa ci sarà una proiezione del film in anteprima.
Naturalmente non ci penso due volte e decido di assistere alla proiezione, e proseguo così la mia scorribanda per i negozi di Shinjuku. Verso le 19:45 comincio a dirigermi verso il luogo dell'appuntamento per avvertire gli altri che non posso andare a cena con loro, visto che se voglio vedere il film non ne avrei il tempo. Lungo il tragitto passo nuovamente davanti al cinema, e con grande stupore scopro che è già iniziata la fila per l'ingresso, e a un'ora dall'inizio della proiezione, questa è già arrivata dietro l'angolo del palazzo. Naturalmente non avrei mai pensato che ci potesse essere tutta quella gente a vedere un cartone animato che dopotutto è indirizzato a un pubblico molto giovane; lo stupore aumenta poi notevolmente quando mi accorgo che di bambini non ce n'è neanche l'ombra, e che la maggior parte delle persone in fila è maggiorenne. Dopo

Beast Wars Special

Con questo titolo cumulativo sono usciti nelle sale cinematografiche giapponesi tre episodi che accomunano le serie televisive dei **Beast Wars**: **Beast Wars** (visto in Italia con il titolo *Rombi di tuono, cieli di fuoco per i Bio Combat*), la serie che ha visto il ritorno dei Transformer in una serie realizzata completamente in computer graphic, **Beast Wars II**, serie animata realizzata in Giappone in seguito al successo della prima serie e **Beast Wars Metals**, seconda serie in computer graphic che è il seguito ideale della prima serie. Nel primo episodio vengono riproposti in una sorta di riassunto (ottenuto dal montaggio di alcuni episodi televisivi) gli avvenimenti della serie che abbiamo visto anche in Italia trasmessa dai canali Mediaset. Il secondo episodio presenta invece una storia inedita della versione animata uscita solo in Giappone, che vede l'incontro di Lioconvoy (l'attuale comandante delle truppe di Cybertron che stanziano sul pianeta Gaea per estrarre l'energia Angolmore) con Convoy (da noi rinominato Blackjack nella serie in CG), giunto dal pianeta Energore tramite il teletrasporto. I due comandanti e le loro truppe si ritrovano così ad affrontare la terribile minaccia della gigantesca creatura trasformabile chiamata Majinzarakk giunta sul pianeta Gaea per mano delle truppe dei Deathron (da noi chiamati Predacon). Il terzo episodio presenta la nuova serie in CG (che non è ancora stata completata) con un episodio pilota in cui vediamo in azione i personaggi vecchi (visti nella precedente serie, ma qui con un nuovo aspetto e nuove trasformazioni) e nuovi, fra i quali il terribile Rampage, una sorta di enorme granchio che entrerà a fare parte delle truppe dei Deathron al fianco di Megatron, e il nuovo membro dei Cybertron (da noi Maximal) Silverbolt, il primo della nuova razza chiamata Fusor, ovvero robot che possiedono l'aspetto e le potenzialità combinate di due animali invece che di uno solo, animali che nel caso di Silverbolt sono un lupo e un'aquila.

avere avvertito gli altri dei miei programmi per la serata, corro subito a fare la fila per l'ingresso e mi ritrovo così dietro a più di un centinaio di persone; mi metto quindi il cuore in pace e rimango in attesa di entrare. Mentre siamo in fila, gli inservienti del cinema ci ricoprono di vari volantini riguardanti i **Beast Wars** ed eventi a loro legati, e mentre distribuiscono questo materiale promozionale continuano a ripetere sempre la stessa frase, con la quale invitano le persone interessate al film a disporsi in fila. Oramai manca una mezz'ora all'inizio della proiezione, e mi accorgo che tutti quelli che sono in fila hanno una sorta di piccolo cartoncino fra le mani, e da lì a poco scopro che quello è il biglietto per l'ingresso, ma io non l'ho e mi rendo conto di non trovarmi nella fila per la biglietteria, ma nella fila per l'ingresso. Con riluttanza decido di lasciare la fila per andare ad acquistare il biglietto: fortunatamente alla biglietteria non c'è la fila, e quindi, preso il mio bel biglietto, riprendo coda dietro all'edificio. Finalmente arriva l'orario di ingresso, e abbastanza celermente ci dirigiamo all'interno del cinema, ma qui la fila non termina; infatti all'ingresso è stato allestito uno stand dove vengono messi in vendita il pamphlet del film (un libretto con la trama, la presentazione dei personaggi e notizie varie) e altri gadget e giocattoli venduti in anteprima per questa occasione. Potrei fare a meno dei giocattoli (anche perché li ho già comprati in Italia, visto che da noi sono già usciti nei negozi), ma voglio assolutamente avere il pamphlet, e così eccomi a fare un'altra interminabile fila. A metà del tragitto, però, suona la campanella che avverte il pubblico dell'inizio della proiezione, e per non perdermi il film mi trovo costretto a lasciare la mia posizione, con la speranza di accaparrarmi l'agognato libretto al termine della proiezione. Finalmente entro nella sala cinematografica (fra l'altro enorme) e mi gusto la proiezione. Il film non è niente di eccezionale, avendo una trama alquanto scontata e delle animazioni non particolari (almeno quelle dell'episodio a cartoni animati), ma da fan di vecchia data dei **Transformer** l'ho ugualmente apprezzato. Dopo essermi finalmente accaparrato il pamphlet (naturalmente dopo avere fatto la mia brava fila), mi dirigo verso la stazione della metropolitana per rientrare in albergo, ignaro di quello che mi accadrà da lì a poco, ovvero il più grande degli inconvenienti che può capitare

in una delle stazioni della metro di Tokyo. Sono ormai le ventitre e trenta, quindi devo sbrigarmi, visto che i treni terminano il servizio a mezzanotte, e così m'infilo nel sottopassaggio per arrivare alle biglietterie. Qui mi trovo davanti a una marea di persone riversata sulle biglietterie automatiche, e visto che non posso aspettare, mi butto anch'io nella mischia. Non potete immaginare che incubo: mi ritrovo spintonato a destra e a manca, e man mano che mi avvicino alle biglietterie la situazione è sempre peggio, perché chi sta dietro spinge talmente forte che chi è davanti viene quasi schiacciato. Inutile dire che sono nel panico più totale, e penso di non uscirne vivo. La cosa sconcertante, però, è che la gente che mi circonda è tranquilla e addirittura alcuni continuano nei loro discorsi ridendo e scherzando: a questo punto capisco che questa deve essere una situazione abbastanza normale per un giapponese, ma vi assicuro che io non sono tanto tranquillo, e penso che se mi capitasse un'altra volta non esiterei a spendere una cifra improponibile per ritornare in albergo in taxi. Finalmente riesco a prendere il treno, e dopo una ventina di minuti arrivo finalmente a Ueno (il quartiere dove si trova il nostro albergo) senza altri intoppi, tranne il rendermi conto di non aver cenato, ma fortunatamente questo è un problema risolvibile, visto che qui in Giappone è pieno di Family Mart (piccoli supermercati aperti tutta la notte). Nel tragitto che mi separa dall'albergo entro quindi in uno di questi negozi e mi prendo un dolcetto confezionato e una lattina calda di caffelatte, e concludo così la mia serata, con l'unico rimpianto di non avere avuto con me una macchina fotografica per immortalare i momenti più interessanti. A parte i vari inconvenienti e la non eccelsa qualità dei film, è stata sicuramente un'esperienza interessante e ogni vero otaku dovrebbe assistere almeno una volta alla prima di un film a cartoni animati (magari preferite i film degli studi Gibli piuttosto che altri più commerciali), e se vi capitasse di andare in Giappone non dovreste perdere un'occasione del genere.

Andrea Pietroni

RUBRIKAPPINA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Salve a tutti. Come vedete questo mese sono molto strizzato per via degli sproloqui gitaioli dei quattro kappaskonvolti, e così mi tocca mitragliare le mie news in quattro e quattr'occhio. Allora, partiamo con una notizia della quale probabilmente non ve ne può fregare di meno, visto che a quanto pare il personaggio ha piuttosto esasperato il pubblico italiko. Si tratta della nuova incarnazione del celeberrimo mobil suit sunrisiano, creato per celebrarne il ventennale, ma degno di nota forse solo perché tutti avranno grossi problemi a scriverne il nome negli articoli: si tratta di **Turn "A" Gundam**, e la difficoltà sta nel fatto che la 'A' del titolo va scritta rovesciata. Ma dico io, chi ha avuto la genialata? Vabbe', nella speranza che almeno la storia abbia un senso compiuto, passiamo a qualcosa di più apocalittico. Lo scherzo che vi abbiamo fatto un paio d'anni fa riguardo un film hollywoodiano di **Lupin III** ha evidentemente messo sull'attenti qualcuno, poiché arriva oggi una notizia clamorosa: nell'anno 2001 vedrà la luce una coproduzione fra Monkey Punch e (addirittura!) la Warner Bros, per dare vita a un film riguardante il celeberrimo ladro. Se si tratterà di un film d'animazione o di uno con attori in carne e ossa non è ancora noto, ma così è! Nel frattempo, per ingannare l'attesa, potreste procurarvi il CD ROM (per Windows 95/98) prodotto dalla Banpresto in collaborazione con la Shueisha e Masakazu Katsura. Si tratta di **Den Ei Shojo - Video Girl**, grazie al quale potrete vivere in prima persona le esperienze di Yota Moteuchi, innamorandovi virtualmente (?!) di una videogirl che vi apparirà sullo schermo del computer. Avete un'ampia scelta di soggetti - tutti alquanto stereotipati - fra cui cercare la vostra videogirl del cuore. Preferite il genere 'idol' o la superstar? La prima della classe o la teppistella? La timidina o la bonazza? Se nessuna delle otto ragazze proposte vi va bene, allora forse vi conviene spegnere il computer e andarvene a cercare una in carne e ossa, che probabilmente è anche meglio. Che posso dirvi per sconvolgervi la vita fino in fondo? Ah, già! A partire da questo aprile avrete finalmente la gioia di vedere in TV **Card Captor Sakura** delle Clamp, già preannunciato da qualche tempo. Siete contenti? Chissà se la intitoleranno *Ciliegina Cartolina* o *Ciliegi in fiore su carte magiche di rosa colore*? Bah! Non ho spazio per la risposta all'**Otakuiz** del mese scorso, per cui vi rimando ai mesi prossimi, con un bello specialone (de-fi-ni-ti-vo) su come vengono camuffate le censure in TV e, successivamente, al resoconto di **Otaku 100% Live!**

Il vostro (ristretto) Kappa

Card Captor Sakura © Clamp/Kodansha

Den Ei Shojo - Video Girl © Sheisha/Ban Presto

Now On Sale!!

Alexander Key

CONAN

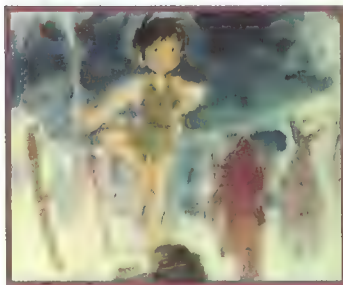
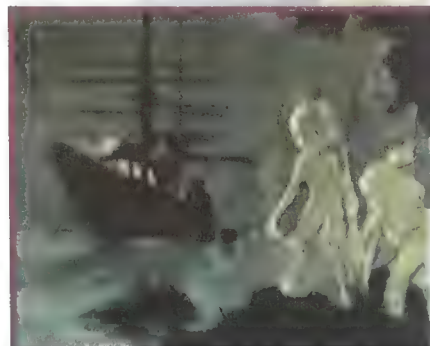
il ragazzo del futuro

The Incredible Tide

Gli uccelli marini, gli unici amici di Conan, lo svegliarono all'alba schiamazzando e lanciando sassolini sulla sua capanna. Sgusciò fuori impaziente e si precipitò verso la spiaggetta, sicuro che un banco di pesci fosse entrato in una delle sue trappole. Gli uccelli lo chiamavano sempre in quel modo quando dei pesci erano stati catturati. Ma le trappole, come non tardò a constatare, erano vuote, e i gabbiani e le rondini di mare continuavano a volare in cerchio sopra di lui, facendo un gran frastuono.
Cosa stavano cercando di comunicargli?
Si girò e salì di corsa i gradini fino al punto più alto del suo isolotto roccioso, e si arrampicò sulla piattaforma in pietra che aveva costruito tanto tempo prima. A prima vista c'era solo il vuoto, eccetto le due isole più piccole dell'arcipelago, che si scorgevano da entrambi i lati, distanti e indefinite. I confini del suo mondo. Oltre quelle isole, e tutt'intorno nel mare perennemente immerso nella foschia, niente era visibile, nemmeno l'orizzonte.

– Cosa vedi, Tikki? – chiese, quando un'esile sterna alata si mise a volteggiargli vicino, emettendo brevi e rapidi cinguettii come se cercasse di parlare.
– Dove devo guardare? Indicamelo! – La sterna lisciò la guancia scarna del ragazzo con le sue penne, volò in alto e si diresse verso l'isolotto a est. Molti altri uccelli la seguirono. Conan guardò finché non diventarono macchioline indefinite nella bruma. C'era sicuramente qualcosa in quel punto, ma era troppo oltre le isolette e invisibile dal punto in cui si trovava. Una balena? No, più probabilmente un gruppo di balene. Solo quello avrebbe potuto provocare una tale eccitazione nei suoi amici. Non c'era nient'altro nel creato che fosse abbastanza grande o abbastanza insolito. Oppure c'era?

Conan scosse leggermente la testa scura e si lasciò cadere sulla piattaforma, stringendo le ginocchia tra le braccia in un impeto d'improvvisa tristezza. A giudicare dalle apparenze, sul pianeta non erano rimaste molte cose a parte l'acqua. In quanto alle persone, se qualcuno fosse sopravvissuto dopo ciò che era successo, si trattava probabilmente di naufraghi come lui.
Da quando anni prima l'ultimo elicottero che era riuscito a fuggire era precipitato in quell'incredibile mare, riducendosi in pezzi e scomparendo nell'oscurità, non aveva più visto né sentito nessun tipo di veicolo, in cielo o in mare, e non aveva neppure individuato scie d'aeroplani, né sprazzi di luce. Era forse l'unica persona rimasta? Era sicuro di no. Aveva le prove che Lanna si fosse salvata...
La sua mente andò al suo dodicesimo compleanno, un momento preciso nel tempo che non poteva dimenticare perché era il giorno in cui fu trascinato sulle rive dell'isola. Prima di allora – ma era meglio non pensare al prima – era Conan di Orme. Ma Orme non esisteva più, e nemmeno una delle parole occidentali. Il tempo cominciava dal giorno del suo dodicesimo compleanno, quando, intirizzito, sbattuto e appena cosciente, riuscì a uscire dall'acqua. Era solo Conan, allora. Conan, un essere sperduto, nudo e solo.
Ricordò il terribile freddo che sentì subito dopo, e la fame, e come si sentisse ancora peggio quando si rannicchiò contro le rocce pensando al da farsi. E non c'era niente che potesse fare, perché là non c'era

niente. Niente. Nemmeno un uccello marino.
Come si può sopravvivere su un cumulo di roccia arida senza cibo, né acqua, né vestiti, né combustibile, e nemmeno un semplice coltello? Non si può. Per uno che aveva sempre vissuto nel comfort di un mondo di pulsanti elettrici in cui le macchine facevano quasi tutto, la situazione era senza speranza. Sapeva che sarebbe morto. E sarebbe morto, se non fosse stato per la voce che gli parlò.
– Conan –, disse la voce. – Sei cieco? –
– No –, rispose, prima che lo stupore gli gelasse la lingua.
– Allora alzati in piedi, Conan –, ordinò la voce, – e guardati intorno. Usa l'intelligenza che ti è stata data. Devi crescere e imparare, perché verrà il momento in cui qualcuno avrà bisogno del tuo aiuto –.
Non fu in grado di stabilire se la voce provenisse da un luogo vicino a lui, o se invece si trovasse nella sua testa. Ma era una voce sorprendentemente reale, e improvvisamente gli fece pensare al nonno di Lanna, che una volta l'aveva colpito dicendogli che chiunque abbia le orecchie per ascoltare riesce sempre a sentire i consigli di cui ha bisogno.
Si alzò incerto sulle gambe e scrutò intorno a sé.
L'isolotto era di recente formazione. Probabilmente era il punto più alto di una catena montuosa che si era sgretolata col cataclisma che aveva cambiato il mondo, oppure era una nuova terra emersa, ma non poteva stabilirlo. Non ci cresceva niente. Niente. E i fondali intorno esistevano da troppo poco tempo, e non offrivano conchiglie né nessun tipo di animale marino. Ma quando arrivò la marea, trovò lunghe file di alghe che dovevano essere state trascinate lì da molto lontano, e in una pozza trovò un pesce arenato.
Conan ripensò al sapore squisito di quel primo pesce crudo. In quel periodo non aveva idea di quanto potesse essere semplice ricavare oggetti contundenti rompendo una roccia, così fece a pezzi il pesce coi denti e con le mani, assaporando ogni boccone. Anche il liquido era buono, e placò la sua sete per un po'. Le alghe non gli davano la stessa soddisfazione, anche se imparò presto a farsele piacere, e più avanti specie migliori apparvero e iniziarono a crescere intorno all'isola. Si ricordò di come la vita in quel luogo si fosse presentata subito come una sfida. Ciò che all'inizio gli era sembrato impossibile adesso era possibile, se ci metteva tutto ciò che aveva, tutto il suo ingegno e le sue energie nel risolvere ogni problema che gli si fosse presentato.
Conan guardò nella direzione in cui si era diretto Tikki e pensò che le balene – poiché era sicuro che gli uccelli avessero avvistato delle balene – se ne fossero andate. Alcuni uccelli stavano ritornando. Si alzò sospirando, sfregando le mani callose sul suo corpo scarno e forte, e pensò a come quei cinque anni avessero cambiato lui e l'isola. Alcuni dei suoi primi problemi, come la costruzione della cisterna e della prima piccola capanna, avevano richiesto uno sforzo tremendo. Eppure, quegli sforzi adesso sfumavano fino a diventare niente. Poiché mentre cresceva - e supponeva di essere cresciuto molto - era stato costretto a una fatica ancora maggiore per ricostruire l'isola e proteggerla dal mare che si infrangeva sulle sue rive. Cinque anni. E la voce, dopo aver parlato quella volta, era rimasta muta. C'erano dei momenti in cui gli sorgeva il dubbio di non averla realmente sentita. Eppure, nonostante la voce non avesse più parlato, successe una cosa molto strana... Fu qualche settimana dopo che aveva finito di costruire la prima capanna. Nonostante avesse imparato ad accendere il fuoco, ormai si sentiva più robusto, e raramente sentiva la necessità di riscaldarsi. Il fuoco, con la scarsità di legna che veniva portata alla deriva, era meglio accenderlo solo in quelle notti così oscure che diventava davvero difficile affrontarle. Poiché l'unico problema che non riusciva a risolvere era l'orrore di ritrovarsi da solo, completamente solo, e perfettamente consapevole che non era rimasto nessuno, da nessuna parte, che si preoccupasse di lui. Nemmeno Lanna, di cui sentiva maggiormente la mancanza. Quella sera era ancora peggio, ricordò. Un vento sempre più forte lo condusse presto dentro la capanna, spaventato dalla consapevolezza di una burrasca imminente. Mentre si stava sforzando di riuscire a fare fuoco, Lanna e i suoi uccelli tornarono improvvisamente vividi alla sua memoria. Fisicamente, sembrava lei stessa un uccellino, e c'era qualcosa in lei che nessun altro possedeva,

una sorta di saggezza, forse, e una perspicacia che andavano oltre le parole. Tutte le creature selvagge la capivano, e specialmente gli uccelli. Nella spiaggia di casa si radunavano sempre attorno a lei quando li chiamava, e aveva insegnato ad alcuni di loro a fare cose sorprendenti. La burrasca quella sera fu tremenda. Gli riportò alla mente tutto ciò che avrebbe preferito dimenticare, e gli ricordò che non aveva più rivisto Lanna. Nel rannicchiarsi vicino al fuoco, tremando e cercando di non pensare, un'immensa desolazione si impossessò di lui. In quel momento un mare mostruoso s'infranse sull'isola, e lui non riuscì a fare a meno di urlare dalla disperazione, implorando la voce di parlargli di nuovo e venirgli in aiuto. La voce rimase in silenzio. Ma improvvisamente una raffica di vento strappò la tenda di fucus che aveva intrecciato per usarla come porta, e

una cosa piccola e bianca volò nella capanna. Si posò vicino a lui di fronte al fuoco.
Era un uccello marino, una sterna.La fissò incredulo. Per un attimo credette quasi che Lanna stessa, con le sembianze di uccello, fosse volata lì e l'avesse trovato. Quindi, quando la sterna si fece più vicina e lo guardò cinguettando mestamente come se lo conoscesse, la prese improvvisamente tra le mani e urlò:
– Tikki! Sei tu, Tikki! È stata Lanna a mandarti! – Come fosse riuscito a riconoscere immediatamente l'uccello preferito di Lanna non lo sapeva. In passato, a volte era stato in grado di distinguere una sterna dall'altra. E adesso, ancora prima di scoprire che attorno alla zampa c'era legato un capello che gli era familiare, fu assolutamente certo che l'uccello fosse Tikki, e che fosse stata Lanna a mandarlo. E, in effetti, lei non riusciva sempre a sapere quello che gli capitava e quando aveva bisogno di aiuto?
Riusciva addirittura a sentire la sua voce che diceva:
– Va', Tikki, e trova Conan. So che è vivo da qualche parte, ed è tutto solo. Ha bisogno di te. Trovalo e sta' con lui –. Dopo quella notte altri uccelli, in prevalenza gabbiani, iniziarono a giungere sull'isola, e a poco a poco imparò a chiamare ognuno con il proprio nome, e a essere considerato come un amico. Ma l'arrivo di Tikki fu il miracolo che cambiò tutto. Il solo fatto di sapere che Lanna era viva da qualche parte e che stava pensando a lui sarebbe bastato. Ma questo significava anche che doveva aver raggiunto il luogo sicuro che il Maestro, suo nonno, aveva scelto molto tempo fa, e che altre persone erano con lei. Quanto a lui – o almeno questo credeva fermamente in quel momento – doveva soltanto tenere duro per pochi mesi, poiché una squadra di ricerca era diretta là per prelevarlo. Pochi mesi, Conan pensò risoluto. Dopo che circa trenta mesi furono passati, contando ogni giorno con un nodo in un laccio fatto da lui, cominciò a realizzare che le persone dovevano riniziare tutto daccapo senza praticamente niente. Senza corrente, molte macchine erano inutili. E senza materiali e attrezzi specifici non se ne potevano costruire di nuove. Anche gli aerei, come potevano volare senza carburante? Dove si poteva trovare? Eppure, con una persona come il Maestro che può dare i suoi insegnamenti... Ma mettiamo che il Maestro non sia sopravvissuto. Il vecchio non pensava mai a se stesso. Conan scostò i capelli biondi via dalla fronte, sospirò e rimase in piedi. Diede un'ultima occhiata all'isolotto a est, non vide nulla nella foschia che lo circondava, quindi iniziò lentamente a scendere i gradini. La sua attenzione si rivolse a un prezioso mucchio di legna che aveva recuperato. La catasta, che aveva avuto cura di sovraccaricare con delle pietre per proteggerla dai temporali, adesso consisteva in quattro tavole di varie dimensioni, diversi frammenti, un ceppo lungo e ricurvo, una vecchia tavola da surf di plastica – la più bizzarra tra le tante che aveva trovato – e sei paletti.Il problema risiedeva nel riuscire a costruire una barca coi materiali che aveva a portata di mano. Non una barca qualsiasi, ma una veramente speciale. Doveva essere abbastanza grande e solida per trasportarlo al sicuro per diverse settimane insieme con una scorta di pesce affumicato e bottiglie piene d'acqua che aveva trovato sulla riva. Perché se nessuno stava cercando di salvarlo, era arrivato il momento di salvarsi da solo. L'unico guaio era che non sapeva neanche da che parte cominciare per costruire una barca di legno. Non ne aveva la minima idea. Durante i lunghi anni di guerra, quando viveva sulla costa coi parenti di Lanna, ne aveva viste di barche, ma erano tutte di plastica. Non aveva mai visto una barca fatta interamente di legno.Unire un legno all'altro non doveva essere molto difficile. Se l'avevano fatto i primitivi praticamente senza utensili, sicuramente ci sarebbe riuscito anche lui. In genere, come prima azione della giornata, Conan andava in giro per l'isola per vedere cosa gli avesse portato la marea. Ma adesso, improvvisamente assorbito dal problema della barca, si era dimenticato persino di fare colazione, era andato subito in un punto in cui la sabbia era stata spazzata via e aveva iniziato a disegnare degli schemi con un bastoncino appuntito. Non si era accorto del fatto che Tikki fosse ritornata finché non udì l'improvviso richiamo della sterna sopra di lui.
Guardò in su, aggrottando la fronte.
– Ehi, cosa c'è, adesso? – Tikki gli piombò vicino, lanciando brevi grida di allarme. I gabbiani ricominciarono a volare in cerchio, urlando. Conan si alzò, quindi salì di corsa i gradini che portavano alla piattaforma.Il cielo era più luminoso, adesso, e striature rosse e dorate brillavano verso est dietro all'isola. In quel vago angolo di mondo era raro riuscire a vedere anche solo un accenno di alba. Conan vi assistette rapito, incantato, finché non realizzò che non era ciò che Tikki voleva mostrargli. I suoi occhi indagarono nel grigio dietro all'isola. C'era forse qualcosa che si stava muovendo, là in fondo? Qualcosa si stava muovendo. Sembrava un grande bastimento, una nave da perlustrazione o qualcosa di simile.
Per un momento rimase immobile dallo choc. Poi, improvvisamente, iniziò a tremare, e tutt'a un tratto si precipitò verso la spiaggetta, urlando e agitando le braccia come un matto.

Il romanzo completo di
Conan, il ragazzo del futuro
è pubblicato da Kappa Edizioni
ed è disponibile in tutte le librerie.

SPAVENTARE LA GENTE DEV'ESSERE PER UN VERO SPIRITO CALVO UNA SORTA DI SCOPO DI VITA!

ANCHE SE SI TRATTA DI UNA DONNA O DI UN BAMBINO, LA PAROLA D'ORDINE E' NESSUNA PIETA'! E QUESTO DOVETE SEMPRE TENERLO BENE A MENTE, RAGAZZI!

AVETE CAPITO?

SI', MAESTRO!

MILLE DEMONI di Masaki Segawa

SPIRITI CALVI

PRIMA DI TUTTO VI MOSTRERO' LA MIA SACRA TECNICA DELLA MINACCIA!

STATE BENE A GUARDARE, ORA!

TAP TAP TAP

CHI NON RIESCE A PERCEPIRE L'ENERGIA VITALE DELLA PREDA DAL RUMORE DEI PASSI, RESTERA' SEMPRE UN MEDIOCRE SPIRITO! PRIMA BISOGNA RESTARE NASCOSTI FINCHE' NON SI E' AVVICINATA IL PIU' POSSIBILE... POI, REGOLANDO IL RESPIRO...

HEH!

...DI SCATTO...

...SI ESCE ALLO SCOPERTO!

LE PULIZIE SONO A POSTO, MA IL BUCATO ANCORA NON L'HO FATTO! ANCHE LE RADICI DI RAFANO LE HO COMPRATE!
MANCA IL PESCE!
IL PESCE!
LO HA SPALMATO!
AAH!
OH...
TAP TAP TAP
DEVO RAMMENDARE GLI ABITI PER LE LEZIONI... FILO! MI SERVE DEL FILO!
QUELLA È LA RAGAZZA DI SERVIZIO...
LAVORA ALLA PALESTRA...
SEMBRA DAVVERO UNA GRANDE LAVORATRICE...
MA DOVREBBE DARSI UNA CALMATA...
REGOLA NUMERO UNO! MAI TOCCARE I LAVORATORI!
LE VITTIME MIGLIORI SONO QUELLE CHE CONDUCONO UNA VITA TRANQUILLA E RILASSATA!
VALE ANCHE PER TE, SAI?
GRUNT
HO ASPETTATO UN PO' TROPPO... HO COMMESSO UN ERRORE!
ANCHE LA POSIZIONE ASSUNTA NON ERA CORRETTA!
PUFF

ECCOLA! SENTO L'ODORE DI UNA FANCIULLA!
PRIMA DI TUTTO, SALTANDO DAVANTI A LEI... LE MOSTRERÒ IL MIO ASPETTO GROTTESCO...

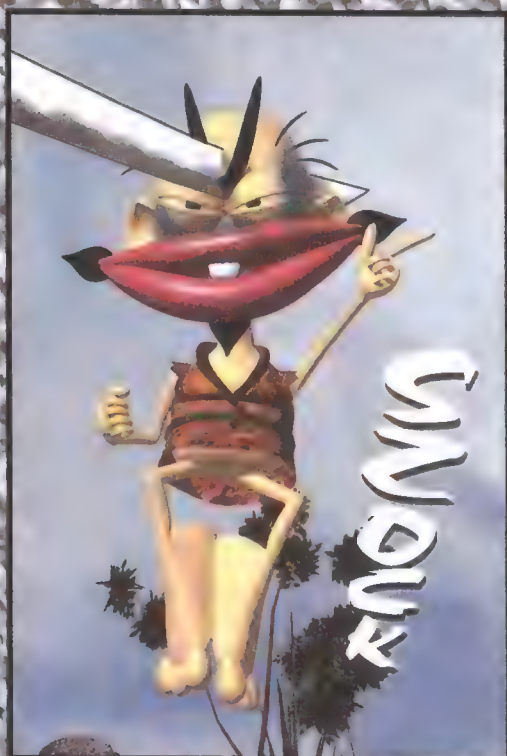
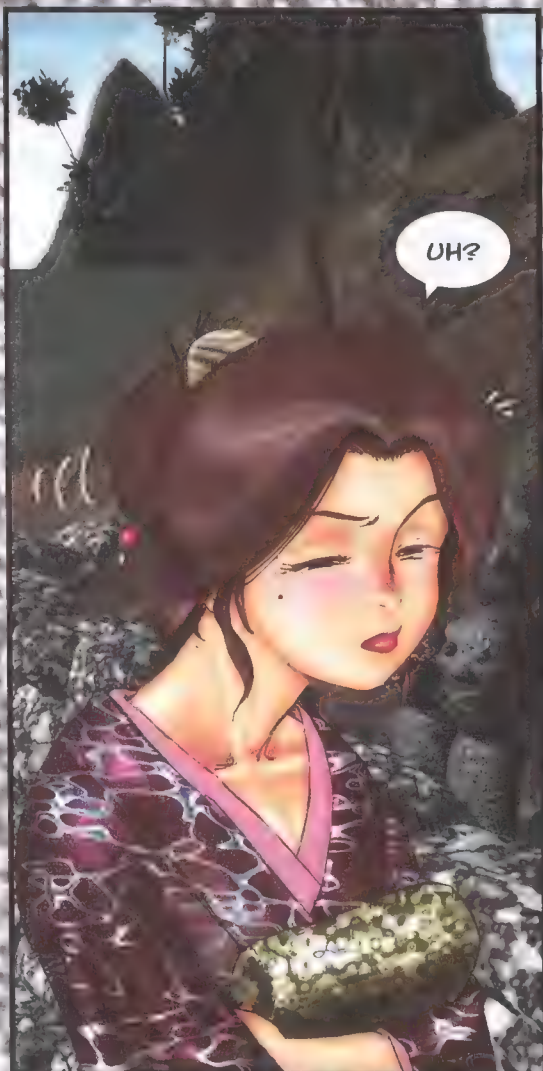
UH?
FLOP
...
UNA DONNA VESTITA DA SPADACCINO... CREDO CHE SIA LA FIGLIA DEL PROPRIETARIO DELLA PALESTRA...
PERO' E' CARINA...
I-IO... FORSE NON SONO TANTO ADATTO A FARE LO SPIRITO CALVO...
MA CHE DICE? QUESTO COMPORTAMENTO NON E' DA LEI!
PROVA A FARLO UN'ALTRA VOLTA! LA TERZA SARÀ QUELLA GIUSTA, NO?
PAT
ECCO! STA ARRIVANDO UNA DONNA!
SARÀ BELLA...?

UH?

SGNOP

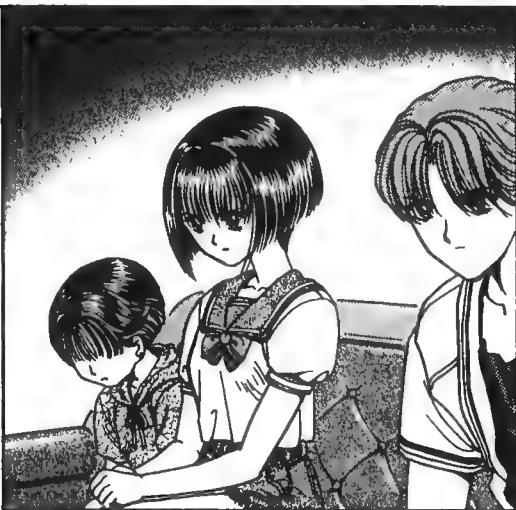
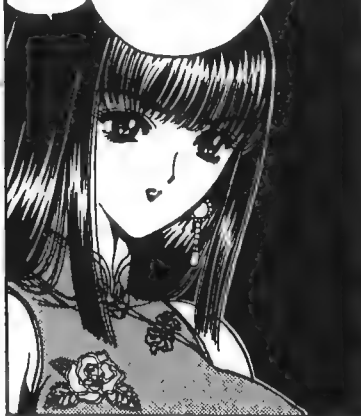
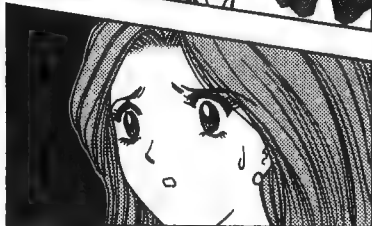
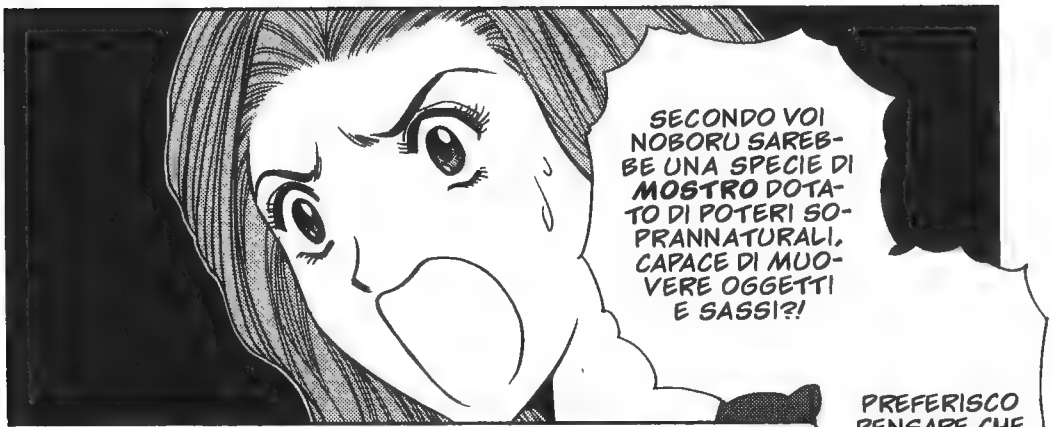
...

...

EHI! NON E` IL CASO DI RIMANERE SVENUTO...
FLIP

QUELLA E` L'AMANTE...
...DEL PADRONE DELLA PALESTRA!
LA FORTUNA VA E VIENE! NON BISOGNA MAI LASCIARSI SFUGGIRE UNA BUONA OCCASIONE! LA PERSONA PIU` ADATTA DA SPAVENTARE E` SEMPRE UNA DONNA MATURA E AFFASCINANTE!
GIUSTO!
AH!
STUMP
THUD
...
CRACK
SPLOTCH

OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki Nonomura

FALSI MEDIUM

LE PARLERÒ FRANCAMENTE RIGUARDO I FENOMENI DI POLTERGEIST...

C'È LA POSSIBILITÀ CHE SI TRATTI DI **PSICOCINESI SPONTANEA** DA PARTE DI NOBORU...

SECONDO VOI NOBORU SAREBBE UNA SPECIE DI **MOSTRO** DOTATO DI POTERI SOPRANNATURALI, CAPACE DI MUOVERE OGGETTI E SASSI?!

PREFERISCO PENSARE CHE SIA **POSSEDUTO DAL DIAVOLO!**

COS...?!

CHE CRUDELTÀ! MA CHE DIAVOLO STA DICENDO?!

CHIAMARE MOSTRO IL PROPRIO FIGLIO... È **ORRIBILE!**

UN MOSTRO È SEMPRE UN MOSTRO!

SOLO AL PENSIERO DI AVER PARTORITO E ALLEVATO UN MOSTRO, MI VENGONO I **BRIVIDI!**

COSA?!

EMIRU!

CALMATI, EMIRU! QUESTO NON È IL COMPORTAMENTO DI UNA INVESTIGATRICE!

MA SORELLINA...

EMIRU, BASTA.

GRAB

SI CALMI ANCHE LEI, SIGNORA FUKAO.
HO PARLATO DI POSSIBILITÀ...

SENZA ACCERTAMENTI SARÀ IMPOSSIBILE SVOLGERE DELLE INDAGINI ADEGUATE...
SOLO DOPO POTREMO DEFINIRE SE SI TRATTI DI RSPK O DI POSSESSIONE...

DESIDERO FARE UN SEMPLICE ESPERIMENTO SU NOBORU...

CONVINCILO A COLLABORARE.
EMIRU, SIAMO NELLE TUE MANI.
M-MA LUI...

SBAM

NOBORU?
IO... NON VOGLIO...

NOBORU!
NON FACCIO NESSUN ESPERIMENTO!

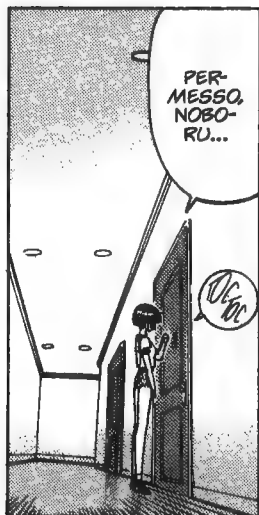
MI CAPISCI, VERO?
SONO CONVINTA CHE TU SIA L'UNICA PERSONA IN GRADO DI PERSUADERLO...

EMIRU SAREBBE L'UNICA PERSONA IN GRADO DI PERSUADERLO? COME IMMAGINAVO... NASCONDE QUALCHE SEGRETO!
...

AH... VADO UN ATTIMO IN BAGNO.
YUTA...

...DOVRAI VEDERTELA CON ME!
SE CONTINUERAI A CHIAMARLO DIAVOLO...

LE PERSONE NORMALI...

...CONSIDERANO **MOSTRI** TUTTI COLORO CHE SONO DOTATI DI POTERI SOPRANNATURALI?

PER-
MESSO,
NOBO-
RU...
TOC TOC

...DI RIVANGARE
IL PASSATO...

SOLO IO SO-
NO IN GRADO DI
PERSUADERLO...
ANCHE SE NON
HO VOGLIA...

PERÒ...
NOBORU...

SENTI,
NOBORU...
NON VUOI
SOTTOPORTI
ALL'ESPERI-
MENTO PER
NESSUN MO-
TIVO, VERO?
PAT

IO VENIVO **MALTRATTATA** DAI MIEI GENITORI...

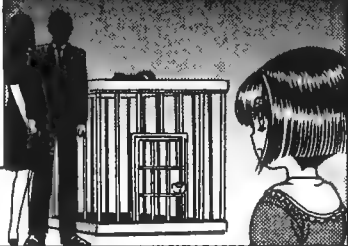
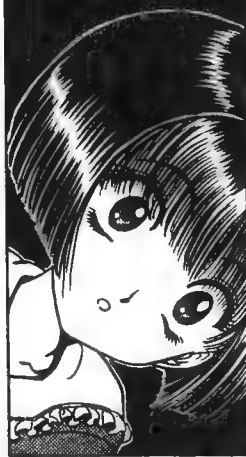
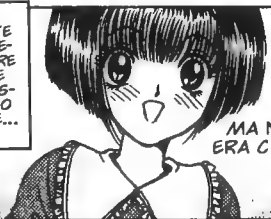
...PERCHE` MI CONSIDERAVANO **LA FIGLIA DEL DIAVOLO**... SOLO PERCHE` ERO DOTATA DI STRANI POTERI...

COSA?!

LA DIFFERENZA TRA NOI DUE STA NEL FATTO CHE A ME...
...ACCADDE IN UN MOMENTO PARTICOLARE DELLA MIA VITA...

OGNI VOLTA CHE PARLAVO, VENIVO PICCHIATA CON UN BASTONE... E QUESTO ACCADEVA PRATICAMENTE TUTTI I GIORNI...

QUESTO PERCHE` ERO IN GRADO DI VEDERE A DISTANZA DI TEMPO COSE ACCADUTE IN PASSATO...

EMIRU... VEDE IL PASSATO?!
EMIRU!

...MI TROVAI DENTRO LA GABBIA...

NON PARLERÒ MAI PIÙ, VE LO GIURO... VI PREGO, FATEMI USCIRE DA QUI!
AVEVO PAURA DEI MIEI GENITORI...
MA NON VOLEVO ESSERE ODIATA...
IO CE LA METTEVO TUTTA PERCHÈ MI TRATTASSERO COME UNA FIGLIA NORMALE...
E IO NON CAPIVO PERCHÈ I MIEI GENITORI MI TRATTASSERO IN QUELLA MANIERA...
MOSTRO!
WHACK
TUMP
DEMONE!
SMASH
TUMP
FARÒ LA BRAVA! GIURO!
AHI! MI FATE MALE! BASTA!
EMIRU È DOTATA DI POTERI SOPRANNATURALI!
E IL MOTIVO ERA... PERCHÈ LEGGEVA IL PASSATO!
DA PICCOLA EMIRU SUBIVA DEI MALTRATTAMENTI...

E` VERO CHE... SAI INDOVINARE IL PASSATO? FAMMI VEDERE!

E` IMPOSSIBILE!

ASCOLTAMI BENE, NOBORU...
NONOSTANTE TUTTO, ORA HO UN BEL SORRISO, VERO?
E LO SAI PERCHE`?

PERCHE` MIA SORELLA MI HA **SALVATO!**
VOGLIO SALVARTI...
...COME FECE LA MIA SORELLINA QUELLA VOLTA...
VOGLIO CHE ANCHE TU POSSA SORRIDERE, NOBORU!

TI PREGO!
...E PER AIUTARTI E` ASSOLUTAMENTE NECESSARIO SOTTOPORTI A QUELL'ESPERIMENTO...
VOGLIO CHE COLLABORI CON NOI!

UH?!
OH!

...E VA BENE...

SÌ!
FLIP
ECCO, ORA NON CI VEDO...
DISEGNA LA PRIMA COSA CHE TI SALTA IN MENTE!

FLIP

STRAP

GNIK GNIK

HO FATTO!
KLUNK

COME FARAI A INDOVI-NARE?

SEI MOLTO INTELLIGENTE, NOBORU...
MA, E` UNA COSA UN PO' DIVERSA...
LEGGERAI LA MIA MENTE MENTRE STO PENSANDO ALLA COSA APPENA DISEGNATA?

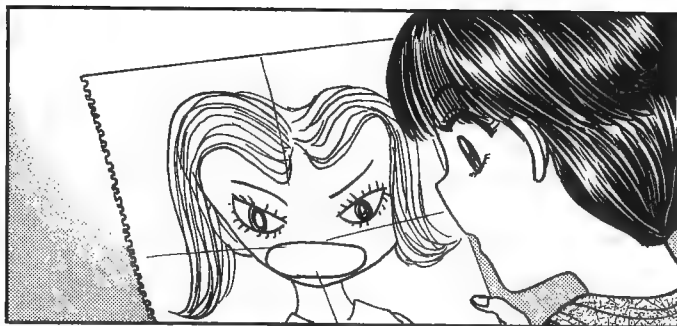
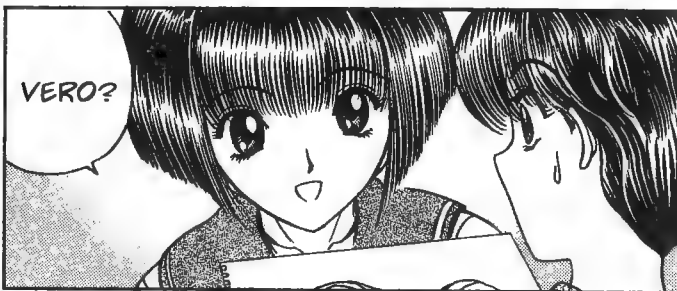
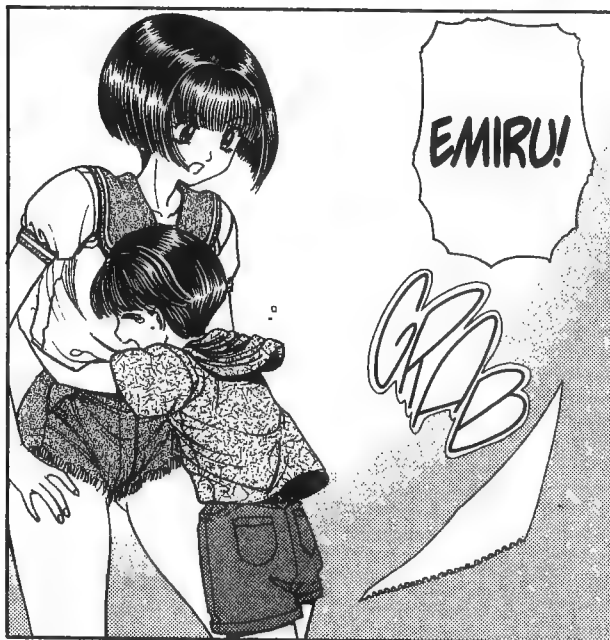
VIENE CHIAMATA IN TANTI MODI...
...COME PSICOMANZIA, RETROCOGNIZIONE, O POSTCOGNIZIONE...

CIO` CHE SONO IN GRADO DI LEGGERE IO E`...
DICIAMO LA MEMORIA CHE RIMANE IMPRESSA SU UN OGGETTO O IN UN LUOGO...

STAVI DISEGNANDO UNA DONNA, NOBORU...

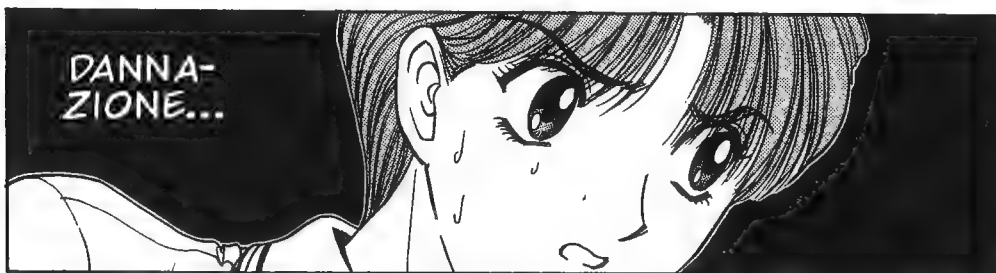
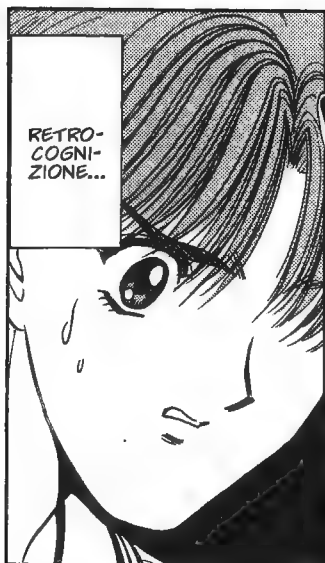
POSSO PERCEPIRE I MOVIMENTI CHE HAI COMPIUTO PER DISEGNARE...
GRAZIE A ESSA...

GUARDA... QUESTA E` LA PENNA CHE HAI APPENA USATO.

...CON UN'ESPRESSIONE TERRIBILE... STAVI DISEGNANDO UNA FACCIA ARRABBIATA...

È LA TUA MAMMA...
VERO?
HAI INDOVI-NATO!
EMIRU!
VA BENE, FACCIAMO L'ESPERI-MENTO...
FARÒ COME VUOI TU...

RETRO-
COGNI-
ZIONE...
CHAK
YUTA!

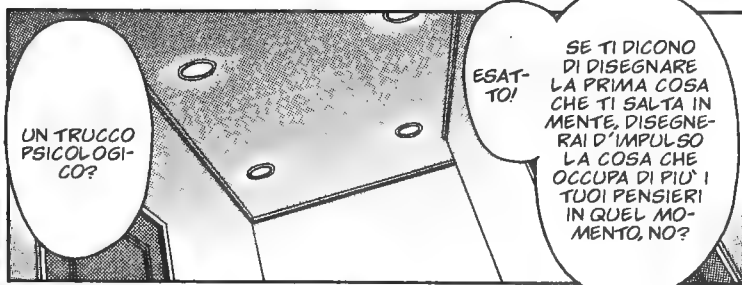
DANNA-
ZIONE...

YUTA...
HAI SENTITO
TUTTO?

IO...
SÌ...

YUTA... È VERO CHE VENIVO MALTRATTATA...
...MA TUTTA LA QUESTIONE DEI POTERI SOPRANNATURALI È UNA BUGIA...

...UNA BUGIA?!

GIÀ...
UNA BUGIA NECESSARIA AD APRIRE IL CUORE DI NOBORU... NON C'ERA ALTRO MODO CHE FARGLI CREDERE DI TROVARMI NELLE SUE STESSE CONDIZIONI...

MA EMIRU... TU HAI INDOVINATO IL DISEGNO CHE HA FATTO NOBORU!
UN SEMPLICE TRUCCO PSICOLOGICO, YUTA...

UN TRUCCO PSICOLOGICO?
ESATTO!
SE TI DICONO DI DISEGNARE LA PRIMA COSA CHE TI SALTA IN MENTE, DISEGNERAI D'IMPULSO LA COSA CHE OCCUPA DI PIÙ I TUOI PENSIERI IN QUEL MOMENTO, NO?

PERCIÒ AVEVO POCHE POSSIBILITÀ DI SBAGLIARE... NOBORU NON POTEVA AVERE ALTRO CHE SUA MADRE IN MENTE...

MI CI SONO AVVICINATA POCO ALLA VOLTA... PRIMA HO IPOTIZZATO CHE FOSSE UNA DONNA...
...E NON APPENA L'HO VISTO AGITATO, HO CAPITO DI AVER INDOVINATO CIÒ CHE AVEVA DISEGNATO!

LO SAI CHE ANCHE I **FALSI MEDIUM** RI-CORRONO A METODI SIMILI A QUESTO?

FANNO CADERE IN TRAPPOLA LA LORO VITTIMA PARLANDO MOLTO, MA SENZA MAI ESSERE TROPPO PRECISI... DALL'E-SPRESSIONE DI CHI HANNO DI FRONTE, CA-PISCONO SE IL PER-CORSO CHE STAN-NO SEGUENDO E` QUELLO GIUSTO...

MAGARI **INDOVI-NANDO** LE FOBIE DEL-LA LORO VITTIMA, O MAGARI SE UN PARENTE CARO E` MORTO DI RECENTE...
E COSI` SONO IN GRADO DI DIVENTARE CREDIBI-LI...

...VUOL DIRE CHE SONO PROPRIO **BRAVA!**
COMUNQUE SIA, VISTO CHE SONO RIUSCITA A INGANNARE PURE TE...

UN METODO USATO DAI FALSI ME-DIUM...
E` VERO... IL TRUCCO E` PROPRIO QUESTO...

LA MIA RECITAZIO-NE NON E` NIENTE MALE!
GIA' GIA'

ZZONK

PERO`...

DI' ALLA SORELLI-NA CHE FRA POCO LO POR-TERO` NEL PIANO IN-FERIORE!
BENE, TORNERO` DA NOBORU!
EMIRU...
CHAK

COSA CERCHI DI NASCONDERE EMIRU?!

OFFICE REI - CONTINUA

KAPPA -MAGAZINE-
NUMERO OTTANTUNO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO OTTANTUNO

Torna da dove vieni - "Modoru Beki Basho"
da Aa! Megamisama vol. 15 - 1997
Anomalia in Italia (3) - "Italia Sensen Iju Ari? (3)"
da Calm Breaker vol. 5 - 1998
Piani di smaltimento
da Exaxxion, "Afternoon" 8 - 1998
Falsi medium - "Fukao Kyoko no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Spiriti calvi - "Ganbari Nyudo"
da "Morning Open" 9/10, 1996
COPERTINA: Urd © Kosuke Fujishima/Kodansha
BOX: Mirai Shonen Conan © Nippon TV/Miyazaki

QUESTO L'HO FATTO IO!

Qualche mese fa abbiamo dedicato l'editoriale della nostra rivista ammiraglia ai nuovi autori che si annidano tra i nostri lettori, a tutti i fan che sognano di emulare le gesta dei loro artisti preferiti. Molte lettere sono piovute in redazione in merito alla questione, e alcune di esse hanno trovato spazio nell'angolo della posta al fine di tenere aperto un dialogo che non sembra esaurirsi. C'è chi rimane fermo nel suo ortodossismo filo-nipponico, rinunciando a un confronto con le altre scuole di fumetto, siano esse italiane, francesi o americane. Altri hanno scoperto invece interessanti mediazioni tra un paese e l'altro, cosa del tutto naturale dal momento che molti autori dell'ultima generazione sono cresciuti nel mito di famosi colleghi stranieri. Altri ancora erano già lettori onnivori, e ce l'hanno dimostrato nei modi più bizzarri. Continuiamo comunque a ricevere più parole che fatti. Più dichiarazioni d'intenti che tavole a fumetti.
Certo, molti di voi hanno lamentato una difficoltà oggettiva nel rapportarsi professionalmente al fumetto senza avere gli strumenti per scrivere e disegnare una storia: il corso che abbiamo ospitato su queste pagine non può certo sostituirsi a una vera e propria scuola di fumetto, ed è proprio di scuole di fumetto che vogliamo oggi parlare in questo spazio. Le tre principali sono a Roma, Milano e Bologna, città queste che ospitano anche le redazioni delle più importanti case editrici italiane, da Disney a Bonelli, da Star Comics a Magic Press, da Phoenix a Kappa. Scegliere una scuola di fumetto è un atto d'amore. Seppur non dichiaratamente, ognuna di queste nutre simpatie specifiche per una precisa scuola, e di conseguenza si avvale di insegnanti vicini alla propria area d'azione. E' il corpo insegnanti a rendere una scuola una buona scuola. Informatevi sempre sugli autori che vi dovranno seguire nell'apprendimento, e guardate bene che siano in piena attività, che abbiano un curriculum interessante e che – possibilmente – siano i vostri preferiti. E' proprio questo il trucco. Se vi interessa l'avventura popolare troverete a Roma e Milano nomi noti di casa Bonelli, mentre se vi interessano i fumetti d'autore italiani e giapponesi è meglio che vi indirizziate a Bologna. A seconda delle scuole, poi, troverete programmi e durate differenti. Alcune richiedono un impegno pluriennale, altre propongono corsi base di 70 ore affiancati però da corsi avanzati e stage specifici, ci sono quelle che guardano solo al disegno e quelle che puntano anche sulla scrittura.
Da parte nostra abbiamo dato vita all'**Humpty Dumpty** insieme con alcuni autori di **Mondo Naif**. Ed è proprio su **Mondo Naif** che ospitiamo gli esordienti più meritevoli. Abbiamo un'idea molto precisa di come rapportarsi al fumetto, e crediamo che ogni autore debba conoscere gli elementi della scrittura così come quelli del disegno: dal soggetto all'anatomia, quindi, dalla sceneggiatura alla prospettiva. Nonostante le distanze geografiche siano per molti un grande deterrente, il numero dei partecipanti alle selezioni per le classi è sempre alto. Stiamo già raccogliendo le iscrizioni per il prossimo autunno sia per il corso tenuto da Vanna Vinci e Giovanni Mattioli, sia per quello condotto da Keiko Ichiguchi e Massimiliano De Giovanni: per informazioni potete rivolgervi al nuovo indirizzo dell'Humpty Dumpty, in via S. Felice 13, 40122 Bologna. Sappiate comunque che non troverete una scuola superiore, ma corsi privati simili a quelli di lingue, nessun preside dispotico, ma un laboratorio in cui confrontarsi per crescere insieme. Vi aspettiamo.

Kappa boys

«E' meglio sapere cose inutili che niente.» - *Seneca*

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

TORNA DA DOVE VIENI

...

E... E QUESTO COS'È?!

...
SI, QUI C'È SCRITTO POLITECNICO NEKOMI, MA...

AAH! CHE DIAVOLO È QUESTO?!
?
?

SARÀ UNO DEI SOLITI SCHERZI IDIOTI CHE FANNO IN QUESTA UNIVERSITÀ...
MEGLIO EVITARE QUALSIASI COINVOLGIMENTO...
U-UNO SCHERZO?

BENE...

FARÒ FINTA DI NON AVERLO VISTO...
OGGI EVITERÒ DI ANDARE A LEZIONE...
EVIDENTEMENTE L'ASPETTO DEL POLITECNICO NON ERA CONSIDERATO UN GROSSO PROBLEMA DAGLI ABITANTI DELLA CITTÀ DI NEKOMI...

ANCHE
SE...

IO E TE ABBIAMO STIPULATO UN CONTRATTO, RICORDI?
NON TI PERMETTERÒ DI FARE QUEL CHE TI PARE!

UGH!
AH...
MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!
AAH!
BELL...
BELL-DANDY!
UH!

MA PER-
CHE`?!
NON HA PIU`
IL NASTRO
PROTET-
TORE!
COS...?! LO HA
LEGATO ATTORNO
ALLA MIA TESTA!
TSK!
WOOSH
ASPETTA...
ORA TE LO
RIMETTO!

AAAH!

SMETTILA DI FICCARE IL NASO!

MARL-LER?!

CHE...?!

GIÀ... IL MEGLIO DEVE ANCORA VENIRE...

SI TRATTA DI UNA COSA ABBASTANZA SEMPLICE...

DOVRAI DIRE A BELLDANDY...
...DI ANDARSENE DA QUESTO MONDO!

COSÌ TU POTRAI RIMANERE LA REGINA...
...PER SEMPRE!

MA CERTO! IN QUESTO MOMENTO, NESSUNO PUÒ DISOBBEDIRE...
NNGH!
...AGLI ORDINI IMPARTITI DA SAYOKO!

NEANCHE UNA DEA... BELLDANDY!!

NEL FRATTEM-PO, URD E SKULD...

AVANTI!

DISTRUGGIA-MO TUTTO!

URD... IO NON HO PIÙ NEAN-CHE UNA BOMBA...

FULMINI DEL CIELO!
BEOTA!
PER CUI... SFRUTTIAMOLO!

SSSHHA

DEV'ESSE-RE DOTATO DI UN SISTEMA PROTETTIVO PER LE ONDE DEI DESIDE-RI...
M-MA... NON HA SORTITO ALCUN EF-FETTO...

DATE LE CIRCOSTANZE, NON C'È AL-CUN BISOGNO DI TRATTE-NERSI!
HMM
BENE! LA SITUAZIONE SI STA FACEN-DO MOLTO INTERES-SANTE!

UFFA...
ESPLODI!
TUONO ESPLO-SIVO!
AVANTI, AIUTAMI!
INTANTO, NELLA SALA DEL TRONO...
AVANTI!
DIGLIELO!

NON VOGLIO!

...

MA NON VOGLIO CHE SE NE VADA PROPRIO ORA!
IO VOGLIO VINCERE BELL-DANDY...
BATTERLA E ZITTIRLA DEFINITIVA-MENTE...
CERTO...

MM... CAPISCO...

BE', SE È COSÌ, NON C'È PROBLEMA...

A CAUSA DELL'**INADEMPIENZA** DEL CONTRATTO DA PARTE DELLA COMMITTENTE...

...IO, MARLLER, DEMONE DI PRIMO GRADO...

GRAB

...RICORRERÒ ALL'ESECUZIONE FORZATA...

NO! NON VOGLIO DIRLO!
V... VA...

SE NON CI SARAI PIÙ...
...CON CHI POTRÒ RIVALEG-GIARE?

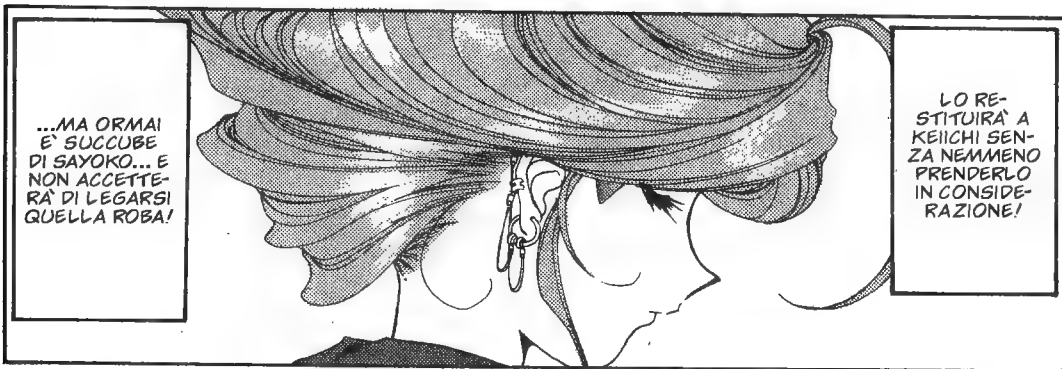
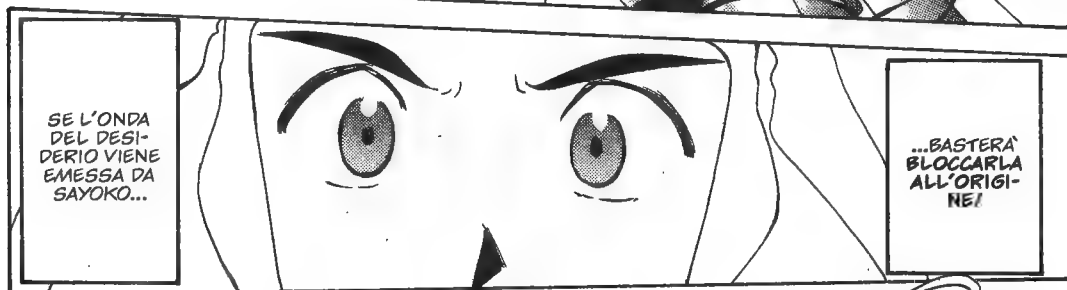
NGRRR!

QUAL-CUNO MI AIUTI!

NON DIRLO!
MMPH!
IO...
HO FATTO APPENA IN TEMPO...
OH...
NO...
CAVOLI!
VATTENE, BELLDANDY!
TORNA DA DOVE SEI VENUTA!

AI SUOI ORDINI!
SÌ!
MA CERTO! C'È ANCORA UNA COSA CHE POSSO FARE!
IO CONOSCO BENE KEIICHI...

IO ME NE VADO!
...SCUSATE IL DISTURBO...

O LA VA O LA SPACCA! NON MI RESTA ALTRO CHE PROVARCI!
UN TENTATIVO INUTILE...
VORRÀ METTERE IL NASTRO A BELLDANDY...
...MA ORMAI È SUCCUBE DI SAYOKO... E NON ACCETTERÀ DI LEGARSI QUELLA ROBA!
LO RESTITUIRÀ A KEIICHI SENZA NEMMENO PRENDERLO IN CONSIDERAZIONE!
CERTO, BELLDANDY NON LO ACCETTERÀ...
MA IN COMPENSO...

...LO FARÀ SAYOKO!
SE L'ONDA DEL DESIDERIO VIENE EMESSA DA SAYOKO...
...BASTERÀ BLOCCARLA ALL'ORIGINE!
...NON POSSO PERMETTERTI DI...
FWOOSH
DANNAZIONE! GIUNTI A QUESTO PUNTO...
MA CHE...?! COM'È POSSIBILE! IO NON...
OH!

COSA?!
FORSE ABBIAMO ESAGERATO UN PO'?
TEMO DI SÌ...
FACCIAMO FINTA DI NIENTE!
D'AC-CORDO!
...
...

PERO' NON CAPISCO...
PERCHE' L'ONDA DEI DESIDERI SI E' INTERROTTA?

BELL-DANDY!

AAH!

NON ANDAR- TENE!
HHMMMMM
HHMMMMM
NON ANDARE VIA, BELL- DANDY!
IO...
..TI HO FATTO UNA PRO- MESSA!

IO HO PRO-MESSO DI PROTEG-GERTI!
FLIP
TI HO FATTO...
...UNA PRO-MES-SA...

EVVIVA!

CE L'HO FATTA!

E COSÌ, TUTTO TORNÒ ALLA NORMALITÀ...
AAAH! MA COSA STAI FACENDO DAI?!
COSA STAI FACENDO TU, DEN?!

UH...

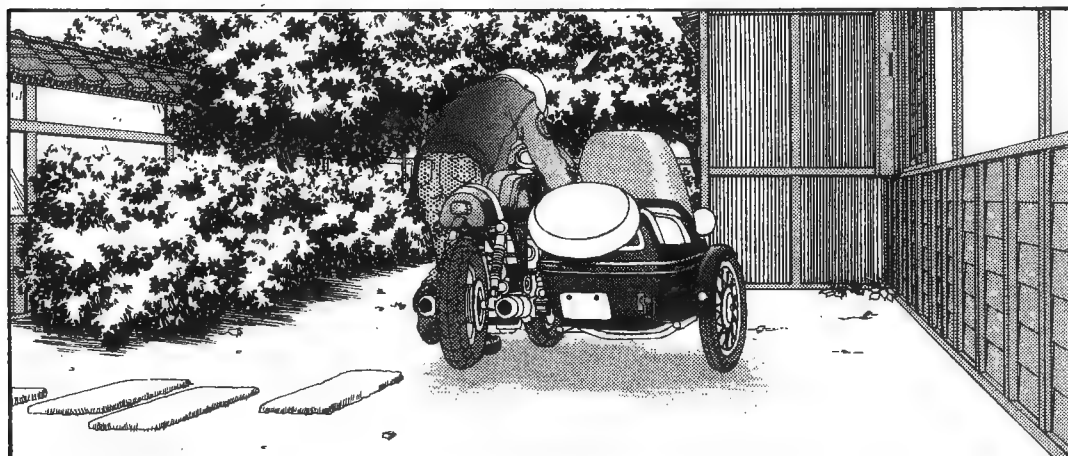
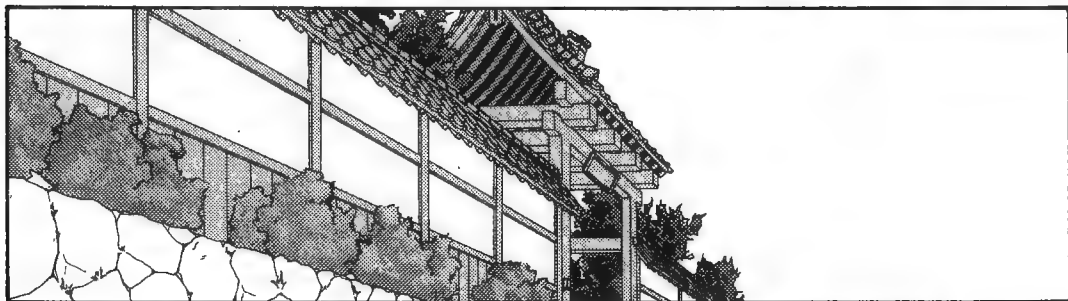
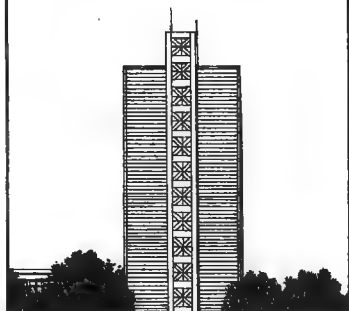
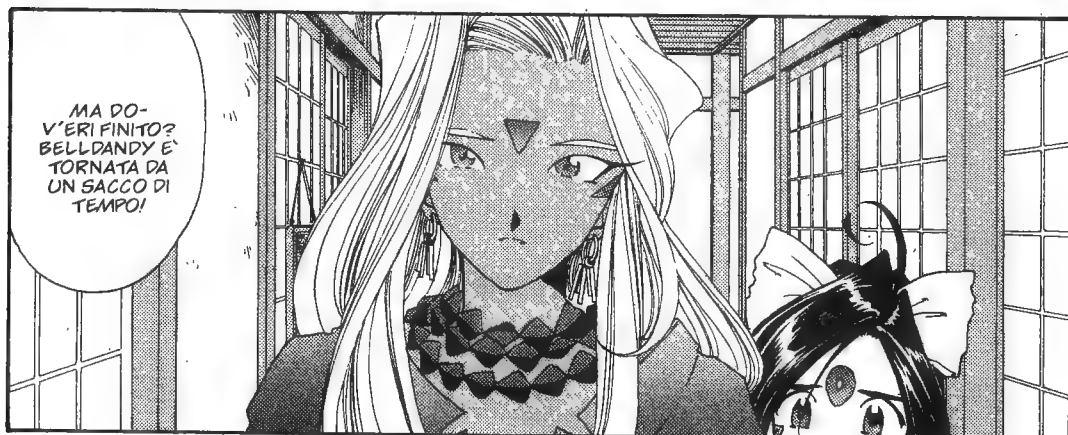
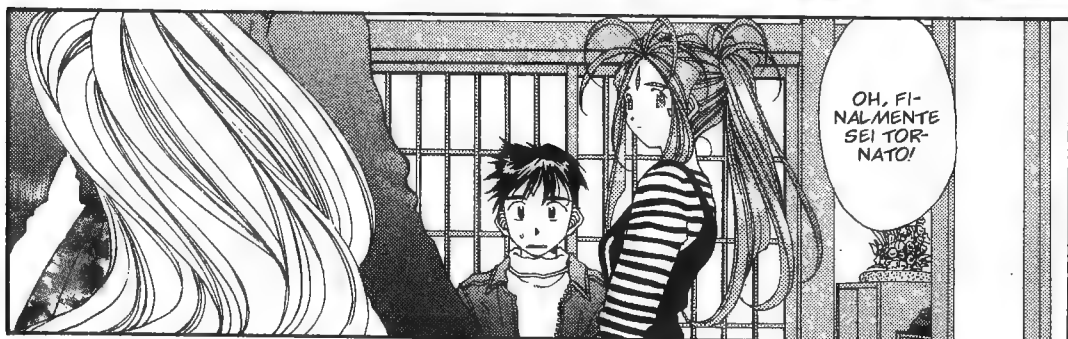
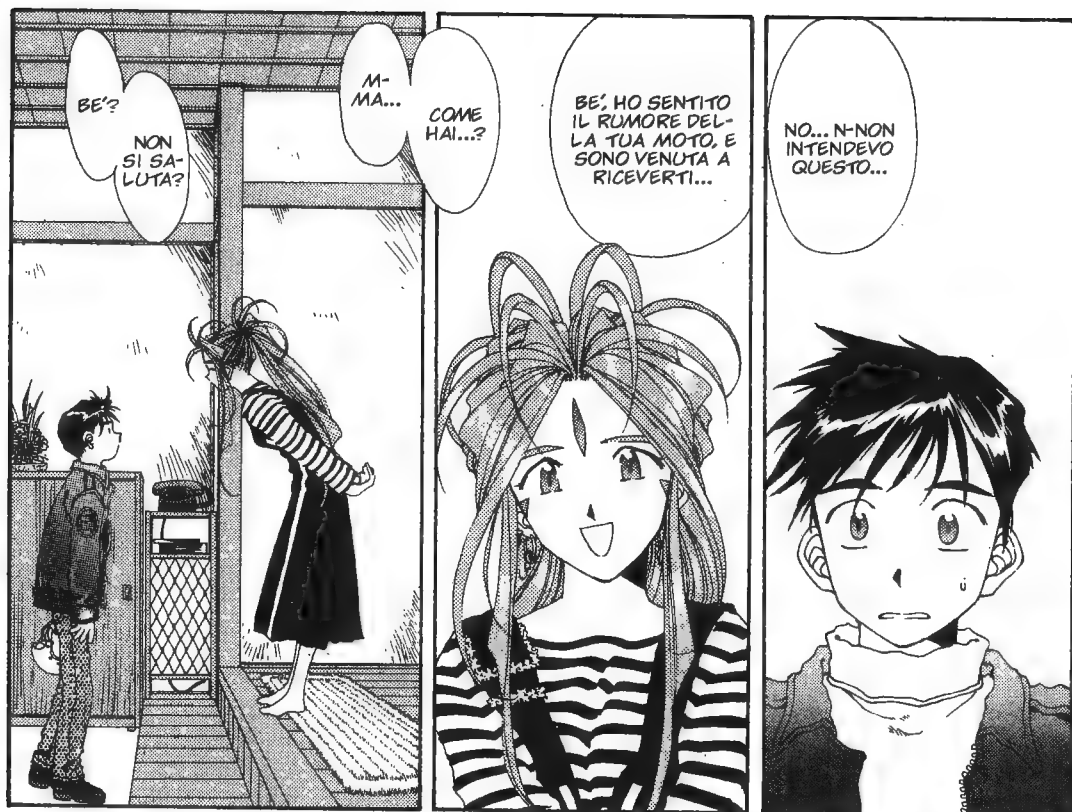
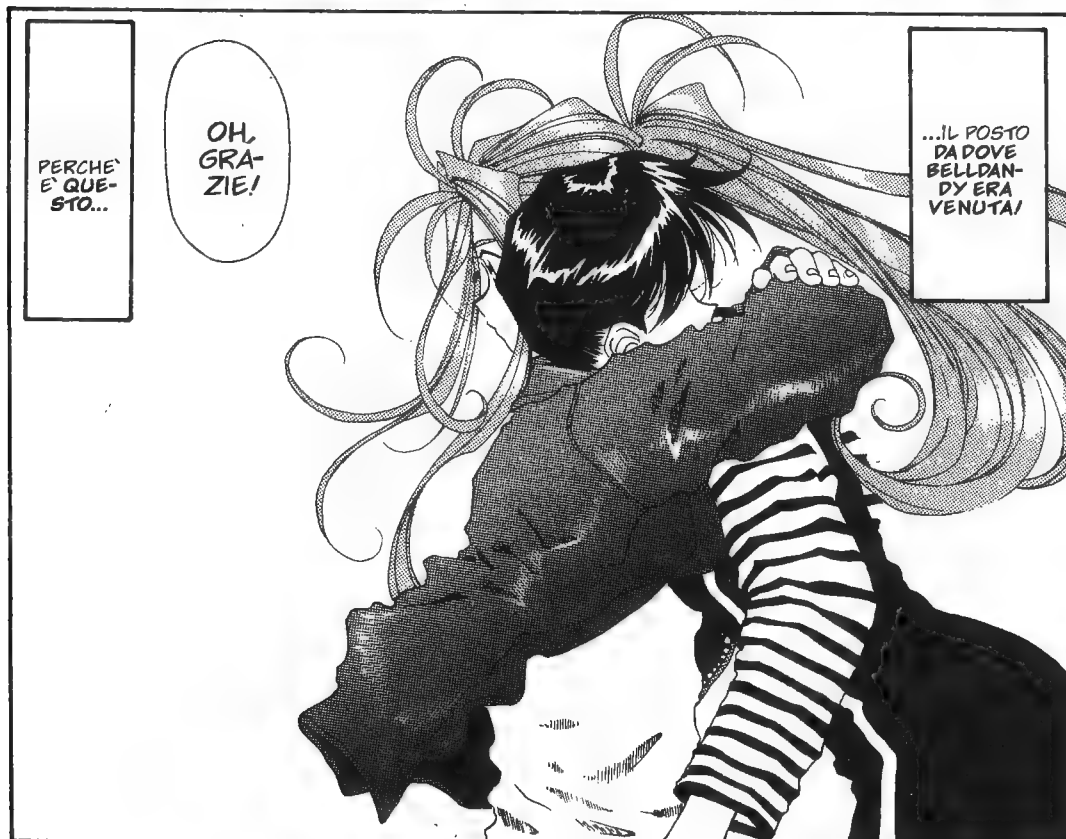
C-COSA CI FACCIO NEL BAGNO DEI MASCHI?

NEI GIORNI SUCCESSI-VI OGNUNO RAGIONÒ SULL'AC-CADUTO...
...E OGNU-NO TROVÒ UN MODO PIÙ O MENO LOGICO PER SPIEGAR-LO...

NON ORA...
GIÀ... UNA VOLTA...
BENTORNATO!

SONO A CASA...
...

BENTOR-
NATO!

BE'?
NON SI SALUTA?
M-MA...
COME HAI...?
BE', HO SENTITO IL RUMORE DELLA TUA MOTO, E SONO VENUTA A RICEVERTI...
NO... N-NON INTENDEVO QUESTO...
OH, FINALMENTE SEI TORNATO!
MA DOV'ERI FINITO? BELLDANDY E` TORNATA DA UN SACCO DI TEMPO!

PERCHE' E' QUESTO...

OH, GRAZIE!

...IL POSTO DA DOVE BELLDANDY ERA VENUTA!

G17-A

Cari K-Boys, sono un vostro super-afecionados lettore, vi seguo ancor prima della realizzazione di **Kappa Magazine** e devo dire che sono sempre rimasto soddisfatto non solo dalla qualità dei vostri prodotti, ma anche dal vostro impegno nel realizzare testate di altissimo gradimento. Dopo i dovuti onori, vorrei sottoporre alla vostra attenzione – senza perdere tempo – alcune mie domande e considerazioni:

1) Vorrei sapere come mai non è stato ancora sviluppato un canale televisivo satellitare dedicato agli anime giapponesi qui in Italia! Effettivamente in Francia esiste già una compagnia (ABSat) che ha impiantato un canale chiamato **Mangas** dedicato appunto ai cartoni giapponesi, mentre qui in Italia dobbiamo accontentarci dei pochi (seppur bellissimi) anime trasmessi da Tele+, come **Ghost in The Shell** e **Doomed Megalopolis**.

2) Riguardo a **Express** e alla discussione in merito alla sua cadenza mensile, non avete pensato che invece di trasformare alcune serie in monografici – cosa fantastica, ma che graverebbe enormemente sulle mie povere finanze – sarebbe meglio aumentare il numero delle pagine, facendo ovviamente lievitare il prezzo (8/9000 lire)? In questo modo lascereste inalterata la cadenza mensile!

3) Perché con il passare degli anni, dopo aver letto decine e decine di manga, all'età di 20 anni non riesco più a guardare le meravigliose tavole giapponesi con lo stesso spirito disincantato di un tempo? Leggendo fumetti bellissimi come **I"s** o **City Hunter** non riesco più a sentire quell'energia dentro il corpo che bruciava le mie cellule quando leggevo **Video Girl Ai**... Sarà l'età, ma spero di guarire presto da questo sorta di abbassamento dell'entusiasmo fumettistico! Detto ciò spero di non avervi annoiato troppo con le mie richieste e spero che vogliate pubblicare la mia lettera (anche se non integrale) su **Kappa Magazine**, dato che è da più di una settantina di numeri che la leggo... Mi piacerebbe veramente tanto vedere il mio nome impresso su di essa! KONTINUATE KOSI': SIETE VERAMENTE IL MAXIMO!

Rikkardo Moscatelli, Roma

Stiamo crescendo insieme, caro Riccardo, e ci conosciamo solo ora? Gli onori di Kappa Magazine **ti spettano di diritto!**
1) Un canale dedicatoagli anime? Con tutti i soldi che risparmieremmo in videocassette potremmo vivere da nababbi (e magari collezionare qualche manga in più).
2) Stiamo studiando migliorie con Shueisha per renderla piacevole agli appassionati, e non solo un successo di vendite...
3) Si chiama sovraesposizione al prodotto. Scegli con attenzione le tue letture, trova anche altri divertimenti ed evita di leggere le rubriche della posta...

K80-B

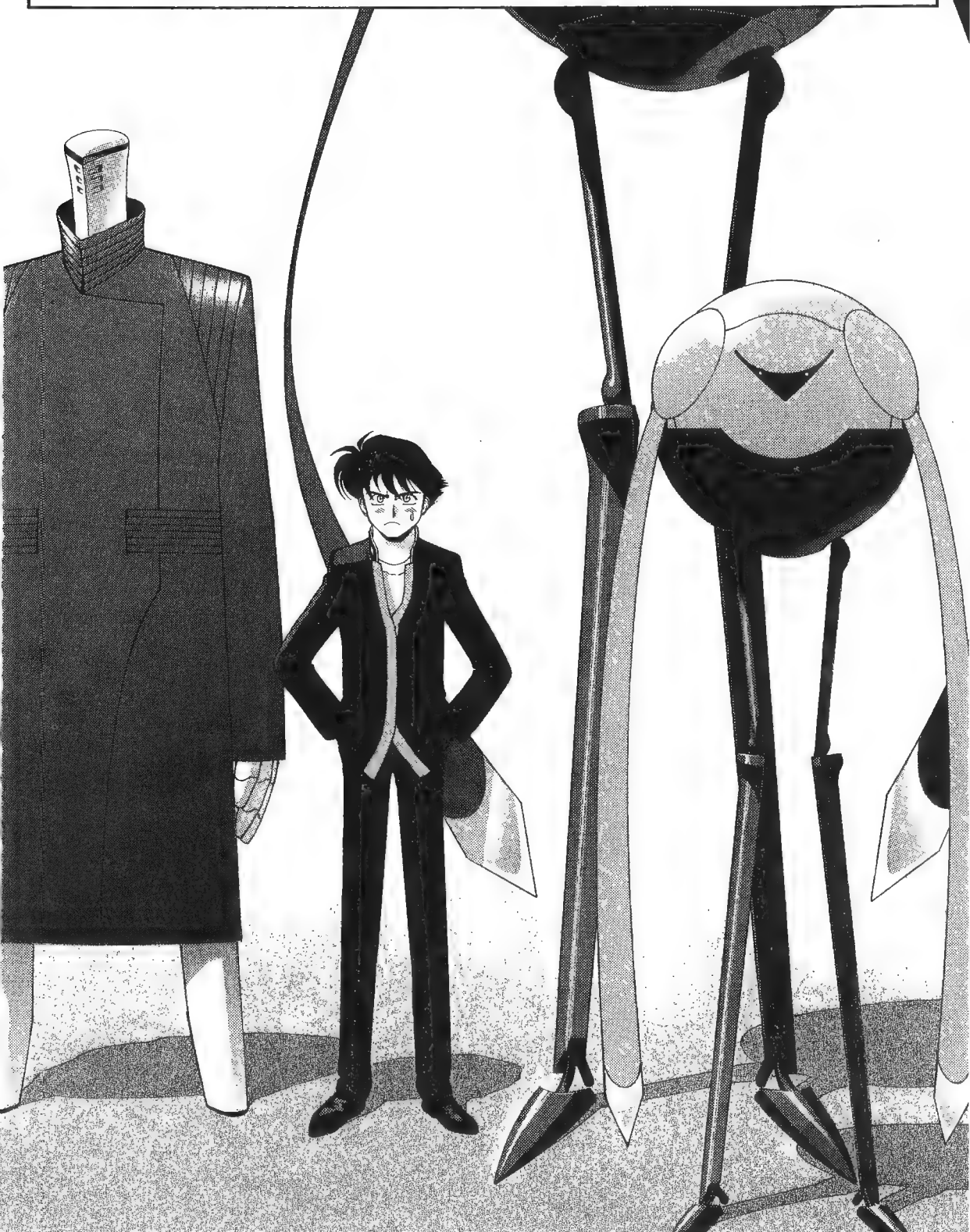
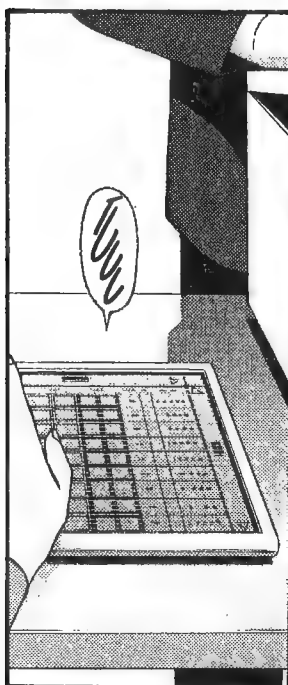
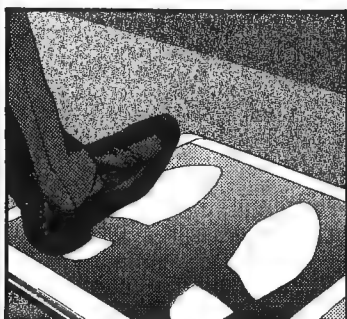
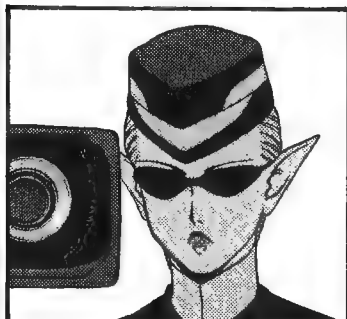
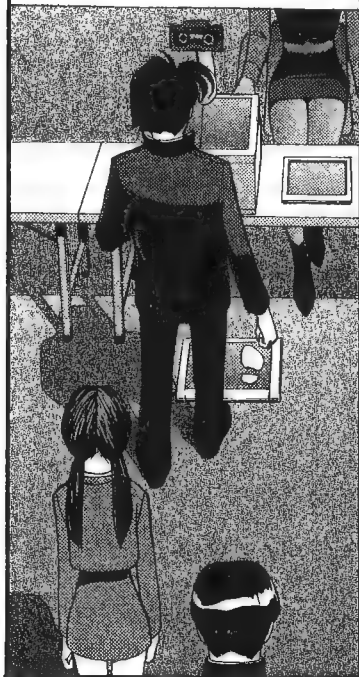
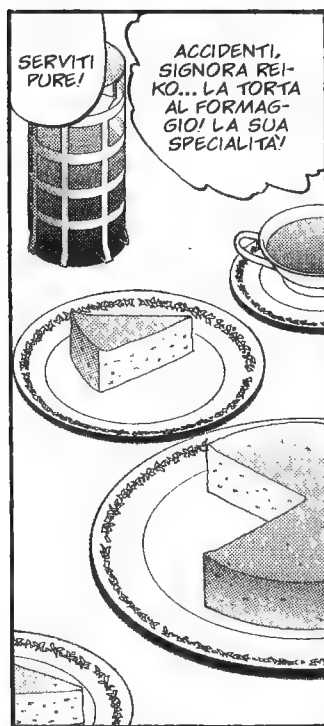
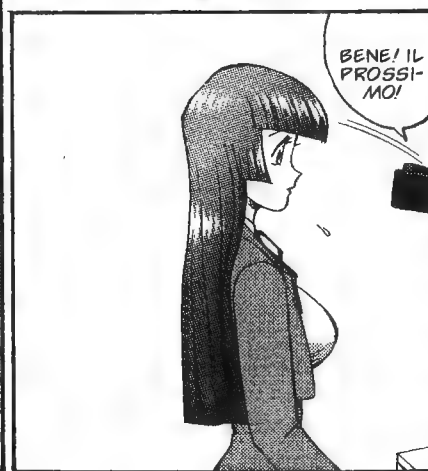
Ma guarda cosa mi tocca leggere nel numero 16 di **Mikami**! Passare a trimestralità? Distribuire il fumetto nelle sole librerie? Chiudere per un po' di tempo la testata?! Non riesco a crederci, sto male come ai tempi di **Rough**, sono sempre più convinto del fatto che la colpa sia di tutti (se qualcuno facesse un po' di passaparola non sarebbe male, vuol dire che non ci stiamo impegnando abbastanza!), ma in parte anche vostra e della concorrenza. Quando avete pubblicato i primi numeri di **Mikami**, l'avete fatto quasi in sordina: poca pubblicità e risposte evasive a ogni domanda che vi si poneva sui nuovi titoli in programma. Avete sbagliato il momento. Quando la 'concorrenza' (non faccio nomi o rischio querele), pubblica un fumetto 'spazzatura' (e secondo me ne hanno tanti di quel genere) fa una spietata campagna promozionale con un certo anticipo sui tempi di pubblicazione, e il più delle volte anche con falsi elogi e recensioni che farebbero apparire il fumetto più schifoso un capolavoro. La mia conclusione è che siete troppo onesti: ci vuole un po' più di malizia! Ieri abbiamo perso il settore americano lasciando piede libero alla concorrenza di propinarci tutte le schifezze possibili (la colpa è di tutti, lo riconfermo: che fine hanno fatto i veri sostenitori?), oggi rischia di saltare **Mikami**, uno dei più smaliziati e portentosi manga del momento, domani non toccherà soltanto alla Star di prendere provvedimenti seri.
La concorrenza si ripara da sempre le spalle (o per meglio dire il culo) offrendoci fumetti (non solo manga) a prezzi elevatissimi, riducendo il pubblico alla sola élite di facoltosi o appassionati che vengono ingannati dal prezzo elevato (prezzo elevato = tiratura limitata = un giorno avrò un fumetto che vale un patrimonio = fumetto stupendo = devo averlo). Non so se piangere o ridere a vedere chi compera fumetti spazzatura di 200 pagine in bianco e nero a 18.000 lire (e poi risparmia sul budget mensile non comperando un fumetto bellissimo e appassionante di 200 pagine a 5.000 lire). Mi sono dilungato anche troppo: se qualcuno non l'avesse ancora capito, questo è un appello a non chiudere la testata di **Mikami**! Ho solo un consiglio da darvi – se vorrete accettarlo –: cominciate a fare un po' di concorrenza spietata anche voi nel mercato librario, tagliereste le gambe subito a tutti! Se vi potrà essere utile quello che ho scritto in questa lettera vi prego di pubblicarlo al più presto, ma non solo su **Mikami** (così da sensibilizzare più pubblico possibile). Nella foga di scrivere non mi sono ancora presentato: mi chiamo Boscolo Stefano Marchi, e anni fa me ne stavo in silenzio a leggere quello che gli altri scrivevano alla rubrica della posta delle varie testate... Ciao a tutti. Chi volesse vedere o leggere qualcosa di interessante, presto potrà farlo all'URL:
http://space.tin.it/lettura/stboscol
e-mail ombraner@tin.it

Boscolo Stefano Marchi

Mi commuovo nel sapere che esistono ancora fan così duri e puri. La Star Comics è davvero fortunata, e anche noi. L'etichetta vuole che io ristabilisca le parti, che spenda parole buone sulla concorrenza. In realtà voglio essere onesto e dire cosa penso realmente: la concorrenza è stimolante quando agisce in maniera corretta, distruttiva quando non ha linee editoriali da seguire, quando si guarda in giro, copia e arraffa. Ad aprile Mikami **va in vacanza fino a novembre, per due volumoni di fine d'anno. Dopodiché continuerà a cadenza trimestrale, sempre in edicola, sempre con il prezzo competitivo della Star Comics, con la promozione che possiamo permetterci. In attesa che parta il tam tam tra i lettori...**

Massimiliano De Giovanni

EXAXXION di Kenichi Sonoda
PIANI DI SMALTIMENTO

NON HAI LA TESSERA STUDENTESCA?
NON IMPORTA! SOTTOPONITI IMMEDIATAMENTE AI CONTROLLI!
BIP
TAP
DA QUESTA PARTE. METTITI IN FILA DI FRONTE ALL'AUTOBUS BIANCO!
AVRÀ SCOPERTO QUALCOSA?
IL PROSSIMO!

WHINNN
BIP
BENE! IL PROSSIMO!
KANO
SERVITI PURE!
ACCIDENTI, SIGNORA REIKO... LA TORTA AL FORMAGGIO! LA SUA SPECIALITÀ!
E' INUTILE CONTINUARE A PREOCCUPARSI!
IN MOMENTI DEL GENERE NON BISOGNA LASCIARSI ABBATTERE!
ANCHE PER TUA SORELLA, CREDO CHE L'UNICO PROBLEMA SIA QUELLO DI COLLEGARSI TELEFONICAMENTE, AKANE!
ECCOTI LO ZUCCHERO!
HA RAGIONE...

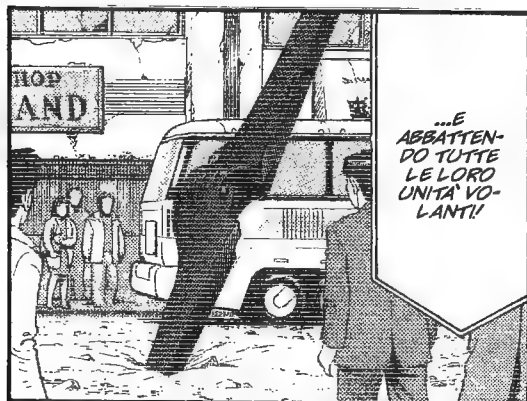
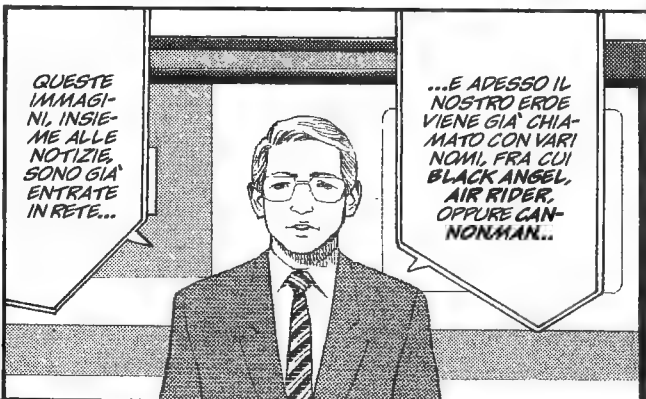
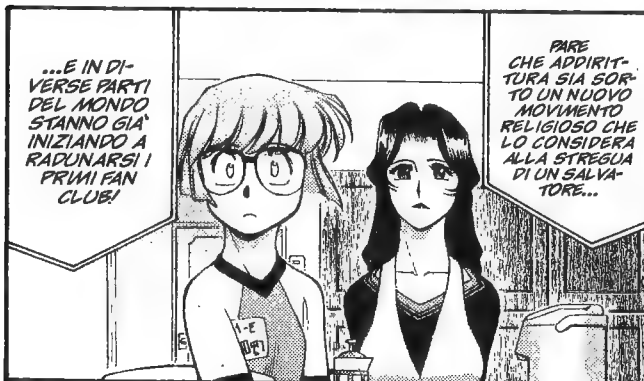
CI E` APPENA GIUNTO UN REPORTAGE SULLA COMPARSA DI UNA SORTA DI ANGELO CUSTODE CON LA TUTA NERA DA MOTOCICLISTA...
DBC
NEWS
Victor

UH?

A QUANTO PARE, NELLA CITTA` DI AISEI DELLA PROVINCIA DI KANAGAWA, DANNEGGIATA DALLA CANNONATA CHE HA COLPITO IL MONTE FUJI, PARE CHE ABBIA GUARITO I FERITI SEMPLICEMENTE **TOCCANDOLI** CON LE MANI...
QUESTE IMMAGINI SONO STATE RIPRESE DA UN VIDEOAMATORE QUALCHE ORA FA...
Victor

SECONDO IL MEDICO CHE HA ESAMINATO QUEST'UOMO, LA GUARIGIONE E` DOVUTA A UNA SORTA DI MICROMECCANISMO CHE E` STATO INIETTATO NEL SUO CORPO...
QUEL RAGAZZO E` UN ANGELO!
L'UOMO CHE VEDETE E` ADDIRITTURA **TORNATO IN VITA** NONOSTANTE IL BATTITO CARDIACO E LA RESPIRAZIONE FOSSERO QUASI TOTALMENTE ASSENTI...
G-GAN ...?
UN ANGELO... MA CHE BELLA STORIA!

E` VERO! L'HA FATTO SOLO **TOCCANDOLI** CON LE MANI... COME IN UN MIRACOLO! ANCHE LEI SOFFRIVA PER L'URTO, MENTRE ADESSO...
YUHU

NON SI LASCIA SOPRAFFARE NEMMENO DA QUEI ROBOT NERI E ROTONDI!
QUEL TIZIO E' FANTASTICO!
Victor
...BALZANDO SUL VEICOLO CHE STATE VEDENDO...
PARE CHE DOPO AVER PRESTATO SOCCORSO AI FERITI, L'UOMO CON LA TUTA NERA SIA RIUSCITO A EVITARE NUMEROSI DAM DAM E SIA VOLATO VIA...
...E ABBATTENDO TUTTE LE LORO UNITA' VOLANTI!
...E ADESSO IL NOSTRO EROE VIENE GIA' CHIAMATO CON VARI NOMI, FRA CUI BLACK ANGEL, AIR RIDER, OPPURE CANNONMAN...
QUESTE IMMAGINI, INSIEME ALLE NOTIZIE, SONO GIA' ENTRATE IN RETE...
...MA A CAUSA DI TUTTI COLORO CHE SI SPACCIANO PER LUI, LA RETE E' GIA' NEL CAOS PIU' COMPLETO!
QUASI TUTTI I SITI COME QUESTO FANNO APPELLO AL MISTERIOSO EROE...
PARE CHE ADDIRITTURA SIA SORTO UN NUOVO MOVIMENTO RELIGIOSO CHE LO CONSIDERA ALLA STREGUA DI UN SALVATORE...
...E IN DIVERSE PARTI DEL MONDO STANNO GIA' INIZIANDO A RADUNARSI I PRIMI FAN CLUB!
...MA DATO CHE LA TECNOLOGIA APPLICATA NON E' DI ORIGINE TERRESTRE, LA POLIZIA STA INDAGANDO SULLA POSSIBILITA' CHE L'ANGELO MOTOCICLISTA SIA ADDIRITTURA UN FARDIANO...
NON SI CONOSCONO ANCORA I DETTAGLI COMPLETI...
EXAXXION
BIIP
COMUNICAZIONE IN ARRIVO!

BIIIP! SCARICATA!
COSA? IL CONSIGLIO SCOLASTICO PROVINCIALE?
OH, CIELO, AKANE...
LA SCUOLA HA EMESSO UN ORDINE DI CATTURA... PER TE!
COSA?!
RICERCATA
CONSIGLIO SCOLASTICO PROVINCIALE
CASIO
E' SUCCESSO QUALCOSA ALLA SCUOLA?
BE'...
E-ECCO...
A DIRE LA VERITÀ... OGGI NE SONO SUCCESSE DI TUTTI I COLORI...
CLANK
BSSSCHHH

TUTTI QUELLI CHE SONO RIMASTI IN FILA SALGANO SUL SECONDO AUTOBUS!
WROOOOO
GNIIK

WOOOOO

SONO TROPPI... ABBIAMO UN SOLO AUTOBUS DI QUEL TIPO...
A QUANTE PERSONE CORRISPONDONO?
TRENTASETTE.

SE DOBBIAMO DAVVERO ELIMINARLI TUTTI COME DALL'ORDINE CHE ABBIAMO RICEVUTO...
LE IMMAGINI CHE HA RIPRESO IL DAM DAM 105 SONO POCHE... QUESTO E' IL MASSIMO CHE POSSIAMO FARE... ABBIAMO ISOLATO TUTTI QUELLI CHE HANNO LA SUA CORPORATURA...

DOVREMO FARE IN MODO CHE NESSUNO VEDA I CADAVERI PRIMA DI AVERLI SISTEMATI TUTTI...
NON ABBIAMO ALTRA SCELTA...

↳ MEZZO A MOTORE IBRIDO. VA A ELETTRICITÀ E A METANO. KS

ZZZZAP
C-BUS
RIOFALD
GOVERNMENT

CLASSI E ANNI DIF-FERENTI...
MA SU QUALE CRITERIO SI BASANO?
NON FACCIAMO NEMMENO PARTE DEGLI STESSI GRUPPI!

ORA CHE CI PENSO, L'UNICO PUNTO IN COMUNE CHE ABBIAMO E' L'ALTEZZA...
KANO... HAI FATTO QUALCOSA CHE NON VA?
N-NO... IO NON...

WROOOM

WHUMP
MA CHE...?! EHI!

FER-MATI!
WHUP

DUMP
RATATATAT
RAT
RAT

DANNAZIONE... COSÌ POTRÒ ANCHE CONTARE SULL'EFFETTO INTIMIDATORIO...
...MA CON PROIETTILI NORMALI NON RIESCO A COLPIRLO!

VOGLIAMO CATTURARLO?
MI SEMBRA OVVIO!

UBBIDIAMO A RIOFARD PER MANTENERE UNA SOCIETA' PACIFICA - UFFICIO DEL PRIMO MINISTRO -
EHI! STANNO SPARANDO A QUEL RAGAZZO!
STA FUGGENDO!
E' MORTO?!
NO! STA ANCORA CORRENDO!
OH, NO! QUELLO CON L'IMPERMEABILE NERO LO STA INSEGUENDO...
LO AMMAZZERÀ!

SKRP

CSSSHHH

SSSHHH

OH...
NOOOOOOOOH!
UH!
THUD
CRACK
GAH...
CRIK
IL SUO CUORE HA CESSATO DI BATTERE...
L'HO SISTEMATO...
BENE!
RIMANDA INDIETRO L'AUTOBUS E SISTEMA I RIMANENTI!
MA...?
CHE DIAVOLO STARÀ FACENDO QUELL'AUTOBUS DIETRO IL CAMION?
UNA PARTE SI E' SOLLEVATA... AVETE VISTO?

FLASH
AH...
GRAZIE DI AVER CONFESSATO, KIMBER RIFUL...
EX

HO... CONFESSATO..?
VUOI ASCOLTARE LA REGISTRAZIONE?

TRACK 3, RIPRODUCI!
BIP

ALLORA UNA DELLE TUE STUDENTESSE CONOSCE LA VERA IDENTITÀ DELL'UOMO CON LA TUTA NERA?
SÌ... HO PARLATO CON LEI...

CHI È LA STUDENTESSA IN QUESTIONE?
AKANE... HINO...
OOH...

QUALE CLASSE FREQUENTA?
CLASSE E... PRIMO ANNO...
STOP!
BIP

AKANE HINO È PROPRIO LA RAGAZZA RICERCATA PERCHÈ SI È RESA IRREPERIBILE...
BASTERÀ CHIEDERE INFORMAZIONI A LEI, NON APPENA SARÀ STATA RITROVATA...
...CON QUESTO!
NON LO FACCIA!

I-IO... N-NON SONO CONTRARIA ALLA POLITICA COLONIALE...
S-SOLO CHE... NON VORREI CHE FACESTE DEL MALE AI RAGAZZI...

NON SONO IO A PRENDERE LE DECISIONI...
STRAP

SIA NELLA STORIA TERRESTRE CHE IN QUELLA RIOFARDIANA, DIETRO LE POLITICHE COLONIALI CI SONO SEMPRE STATE DELLE FORZE D'OPPOSIZIONE...
PER DOMINARLE, L'APPOGGIO DEI CITTADINI È INDISPENSABILE...
OCCORRE DIMOSTRARE UN SENSO DI GIUSTIZIA TALE DA ASSICURARE LORO CHE RIOFARD NON HA INTENZIONE DI RICORRERE ALLA PIÙ SPIETATA DELLE DITTATURE!

PUOI PREDICARE QUANTO VUOI, MA ORMAI È TROPPO TARDI...
POCO FA, TRENTASETTE STUDENTI SONO STATI GIUSTIZIATI!

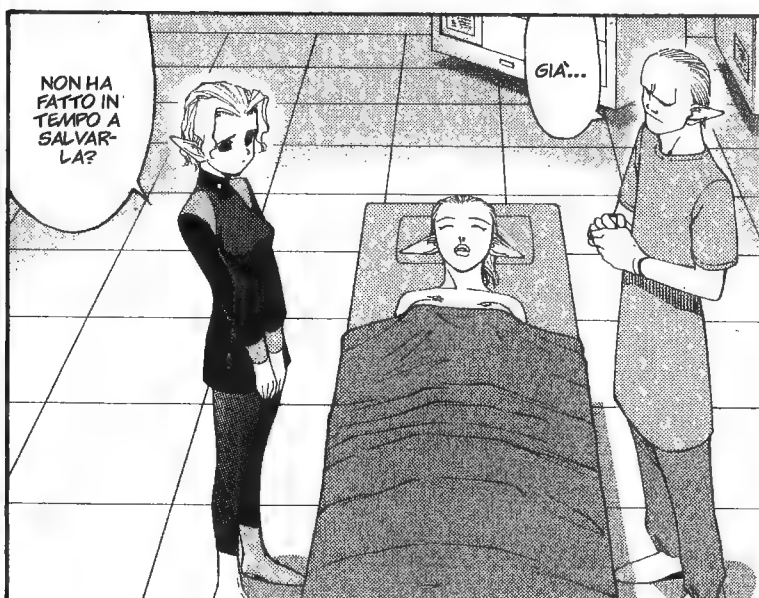
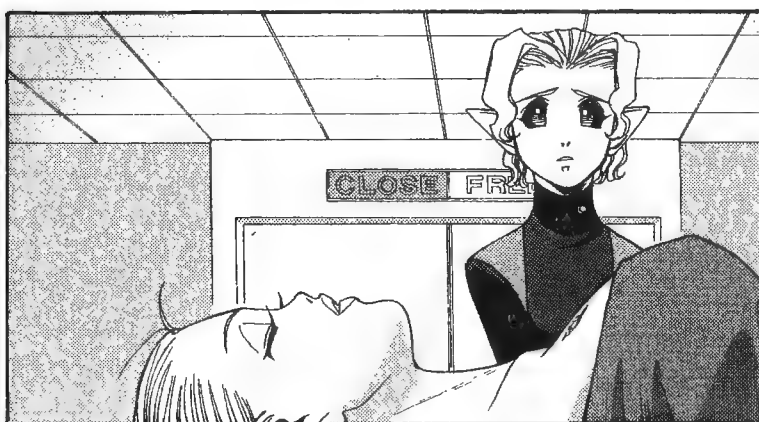
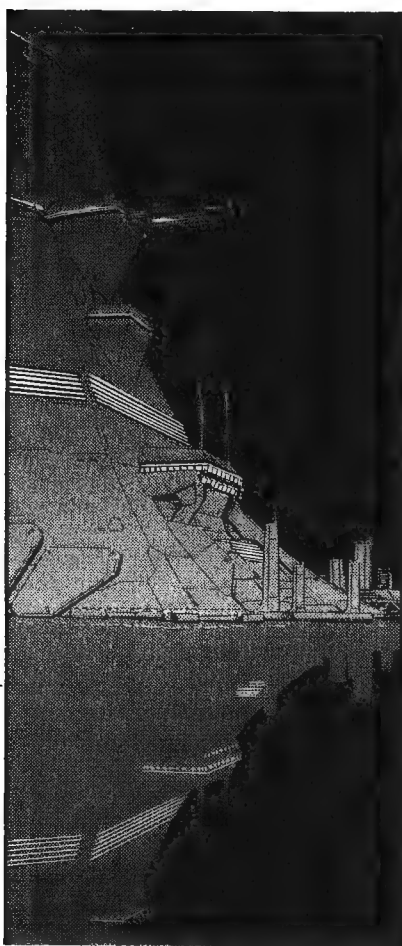
ABBIAMO ANCHE LA REGISTRAZIONE. VUOI VEDERLA?
ANZI, COMPRESO QUELLO **FUCILATO** SONO TRENTOTTO...
TRENTASETTE?! MA PERCHE'?!
STUM

OOH...
QUESTI SONO GLI STUDENTI ELIMINATI POCO FA NEL CORTILE DELLA SCUOLA...
WUUM
MANDA IL VISUFILE 18!

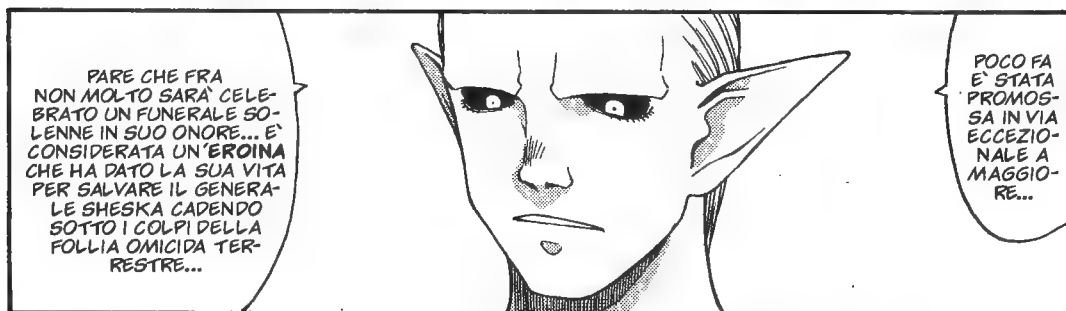
CONSIDERANDO IL FATTO CHE ARRIVERANNO CINQUANTA MILIONI DI PERSONE CON LA PRIMA ONDATA IMMIGRATORIA, BISOGNERÀ ELIMINARNE ALMENO CINQUECENTO MILIONI!
SULLA TERRA CI SONO **TROPPI** ESSERI UMANI... PIÙ DI SETTE MILIARDI, CAPISCI?
UNA COSA DEL GENERE NON PUÒ ESSERE CONSIDERATA UN PROBLEMA...
WUUM

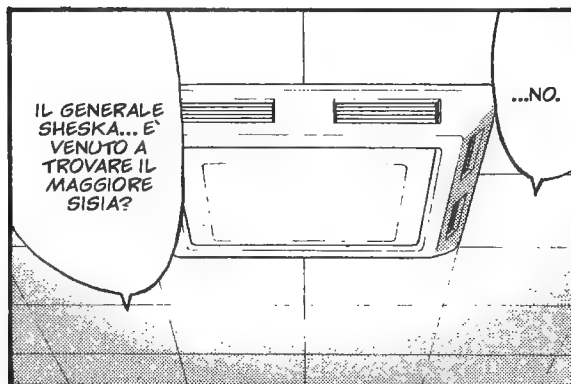
DIVENTERANNO **CONCIME** PER LO SVILUPPO DEI TERRENI AGRICOLI, **MANGIME** PER IL BESTIAME ED ESEMPLARI BIOLOGICI...
ESISTE GIÀ ANCHE UN PIANO PER **UTILIZZARE** I TERRESTRI SISTEMATI!
HHMM HHMM
NANBU...
N-NAKATA... ARISAKA...

I CADAVERI DEI TERRESTRI UCCISI OGGI IN OGNI PARTE DEL MONDO VERRANNO UTILIZZATI PER SPERIMENTARE L'IMPIANTO CHE PRODUCE QUANTO DETTO...
A-ANCHE KANO...
SE SEI COSÌ ADDOLORATA, PUOI ANCHE ANDARTENE...

CLOSE

NON HA FATTO IN TEMPO A SALVARLA?
GIÀ...

SE AVESSIMO POTUTO RICOVERARLA ALMENO CINQUE MINUTI PRIMA...
MI DISPIACE...

CHE FINE FARÀ... IL TENENTE SISIA?
SARÀ SOTTOPOSTA AI TRATTAMENTI PER LA CONSERVAZIONE, DOPODICHÉ SARÀ RIPOSTA IN UN CONTENITORE...

PARE CHE FRA NON MOLTO SARÀ CELEBRATO UN FUNERALE SOLENNE IN SUO ONORE... È CONSIDERATA UN'**EROINA** CHE HA DATO LA SUA VITA PER SALVARE IL GENERALE SHESKA CADENDO SOTTO I COLPI DELLA FOLLIA OMICIDA TERRESTRE...

POCO FA È STATA PROMOSSA IN VIA ECCEZIONALE A MAGGIORE...

IL GENERALE SHESKA... È VENUTO A TROVARE IL MAGGIORE SISIA?
...NO.

CAPISCO...

FRA TRENTA MINUTI LA CONSEGNEREMO ALLA SQUADRA PER IL TRATTAMENTO DELLE SALME...
PSSSH
LA LASCIO UN PO' SOLA CON LEI...

SSSH

OH... SISIA...

CASIO
AM02:01水

HOI-CHI...

MA...?! SONO VIVO?!
N-NON RIESCO... A MUOVERMI...
OHUU... CHE DOLORE...

FORSE... MI HANNO MANCATO...?
...E NONOSTANTE NON INDOSSI LA TUTA... MA PERCHÈ?

AHH, CHE PUZZA... MA CHE DIAVOLO È QUESTO ODORE...?
O FORSE... C'ERA ANCORA UNA MICROMACHINE DENTRO DI ME?

DOVE MI TROVO...?

APRITE LA LINEA PER IL GASTARF!

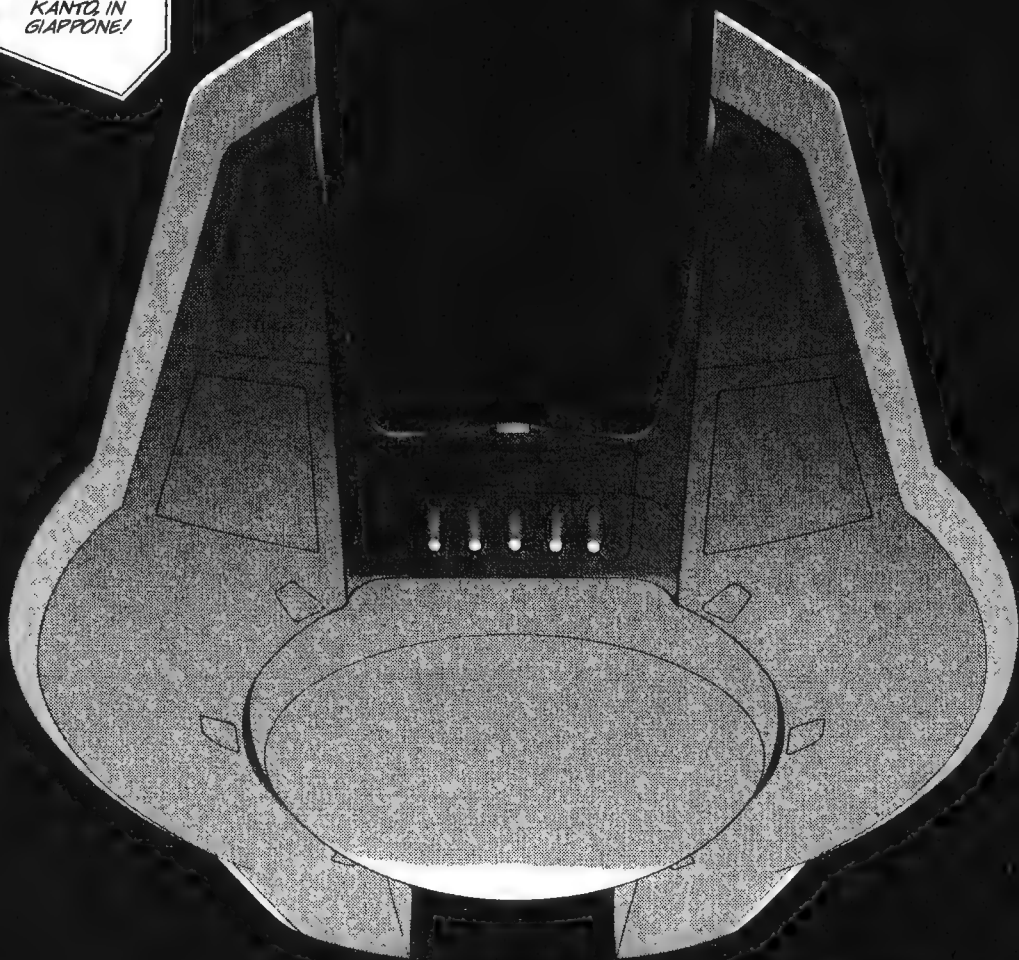
REIMBALLAGGIO DEL CONTENITORE 8 TERMINATO!

COLONNELLO PULBI, LA PREGO DI EFFETTUARE L'ULTIMO CONTROLLO!

BENE!

TRASFERITE IL COMANDO DEL PROGRAMMA DI PRIORITÀ D'EMERGENZA DALLA 3^ STAZIONE ORBITALE ALLA TERRA!
USCITA NUMERO 1. DECOLLO!

W3
02
03
04
5

LA DESTINAZIONE E' L'AREA DI KANTO, IN GIAPPONE!

IL **GASTARF**, CARGO DI CLASSE SS, HA LA ROTTA COMPLETAMENTE LIBERA!

EXAXXION - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

ANOMALIA IN ITALIA - PARTE TERZA

SALLY! SERGE! AVANTI!
STENDETE SAYURI! FATENE QUELLO CHE VO-LETE!
SALLY!
WISH
KRUMP
SER-GE?!
SONO ANCORA INTORPIDI-TA... NON RIESCO A MUOVER-MI BE-NE...
SCIAFF
UGH!

THUMP
OH?
FORSE È UNA MIA IMPRESSIONE, MA NON TI SEMBRA CHE I MOVIMENTI DI SAYURI SIANO UN PO' STRANI?
È DOVUTO AL FATTO CHE...
TE LO SPIEGO IO!
ZIP
OH?!
E TU DA DOVE SEI SBUCATO?!

NON MI SEMBRA IL MOMENTO DI FARE IL CASCAMORTO!
PRATICAMENTE LE SUCCEDE LA STESSA COSA CHE CAPITA A ME QUANDO VENGO FISSATO DA UNA BELLA DONNA COME TE...
OH... EHM...

SCIASH

AAH?!
CIAFF
AAH!

GUARDATE! CHI E` QUELLA BIONDA CHE VOLA IN CIELO?!

COSA STATE COMBINANDO VOI DUE?! SAYURI STA COMBATTENDO ANCHE PER VOI!
SNAP

NON CI CASCO PIU', IDIOTA!

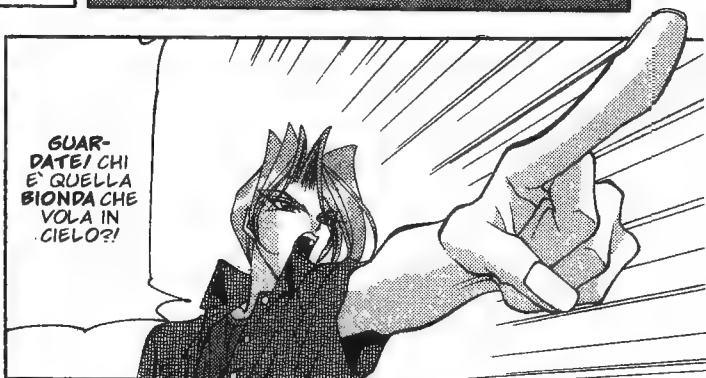
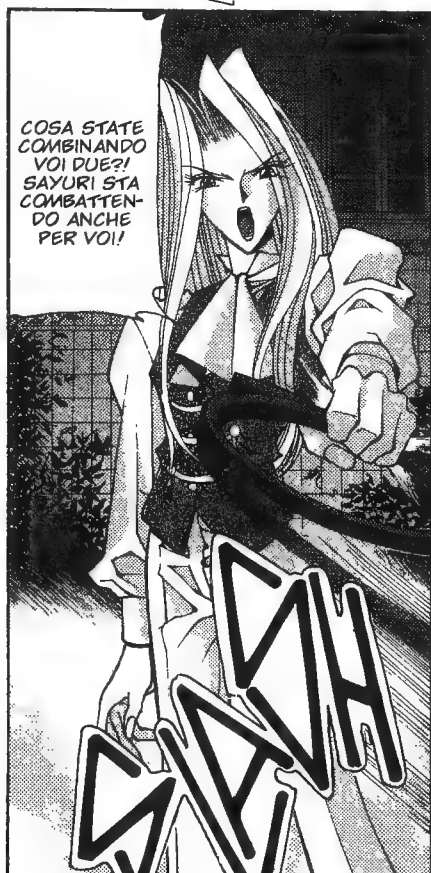
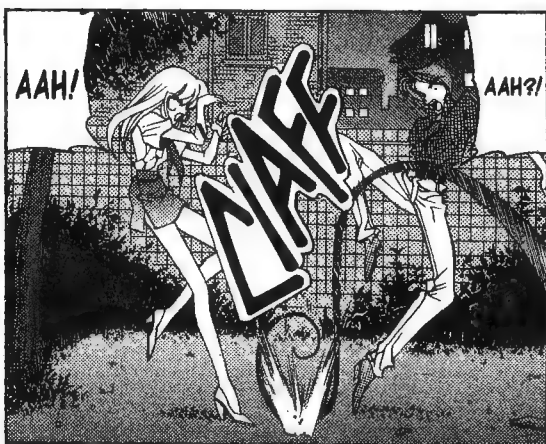
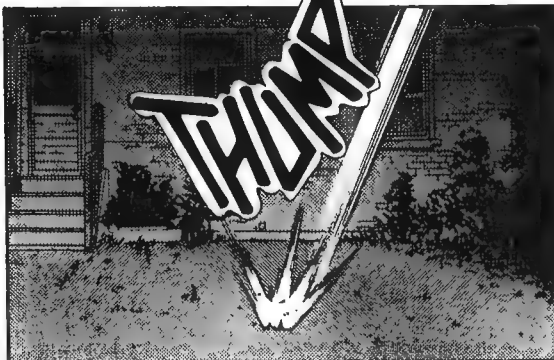
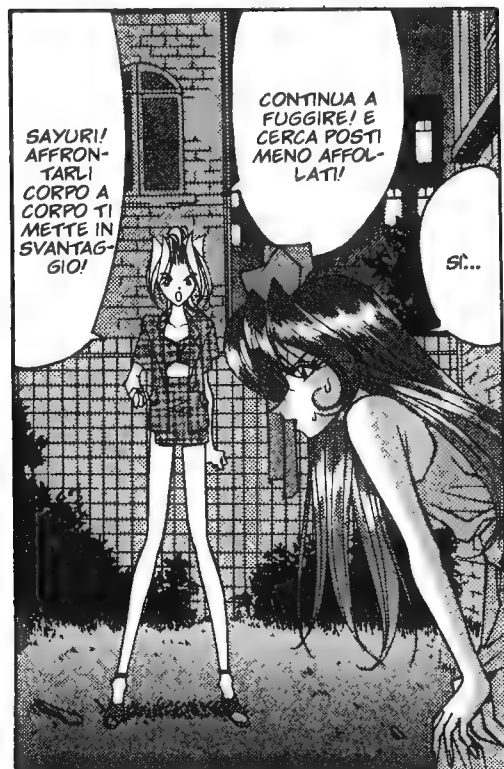
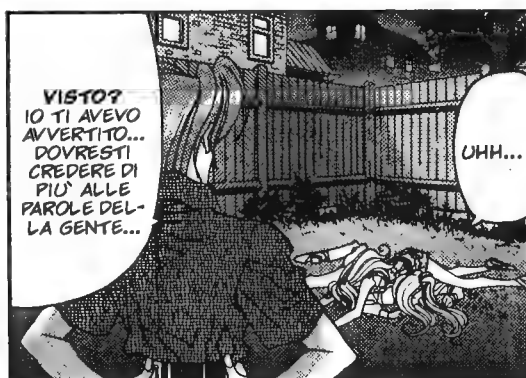
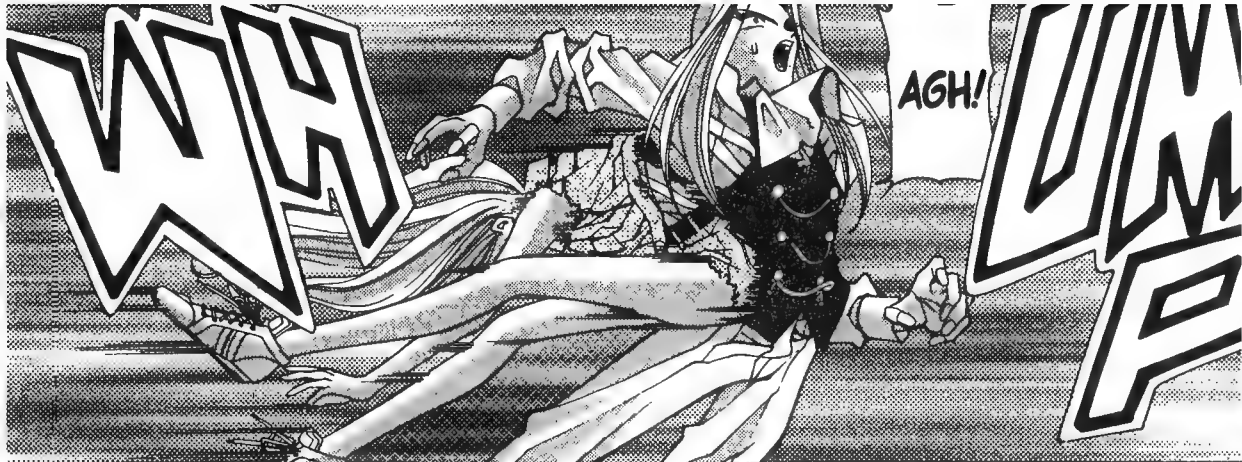
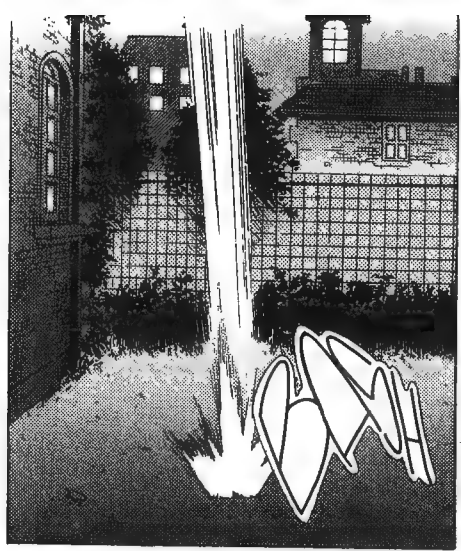
WH
AGH!
UMP

UHH...
VISTO? IO TI AVEVO AVVERTITO... DOVRESTI CREDERE DI PIU' ALLE PAROLE DELLA GENTE...

OH, CHE SONNO...
SCUSAMI, SALLY...

SÌ...
CONTINUA A FUGGIRE! E CERCA POSTI MENO AFFOLLATI!
SAYURI! AFFRONTARLI CORPO A CORPO TI METTE IN SVANTAGGIO!

THUMP

SALLY! SERGE! GILBERT! INSEGUITELA!
NON TI LASCERO' MAI FUGGIRE!

SAKAZAKI! RACHEL! VI SISTEMERÒ PIÙ TARDI, DOPO AVER SCONFITTO SAYURI!
FINO AD ALLORA, AVRETE IL TEMPO DI MEDITARE SULLE VOSTRE COLPE E PENTIRVI PRIMA DI MORIRE!

QUASI QUASI SONO D'ACCORDO CON LUI!
MACCHÈ YOGA!
MEDITARE? MA IO NON PRATICO LO YOGA... COSA INTENDEVA DIRE?
...

NATURALMENTE IN UN POSTO POCO FREQUENTATO DALLA GENTE...
SAYURI... DOVE ANDRÀ, ADESSO?

...C'È PROPRIO IL CENTRO DI ROMA..
MA VERAMENTE... DI LÀ...

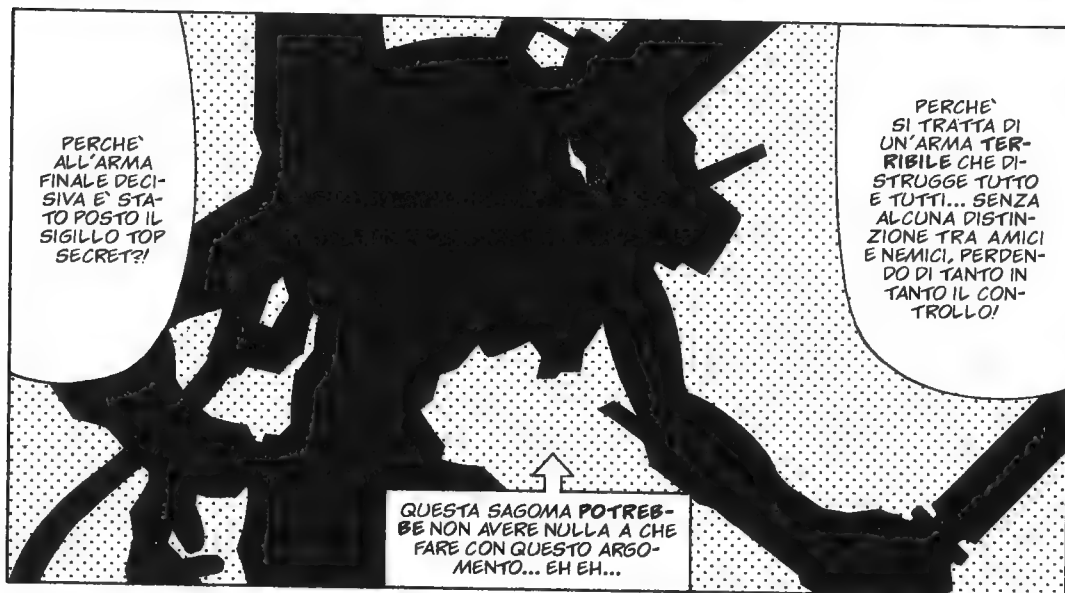
OH, CIELO! SONO PROPRIO IN MEZZO ALLA CITTÀ!
SCUSATEMI!
STHUM
AO'!
THUMP
AARGH!

DAVVERO? NONOSTANTE SIA UN ROBOT, NON HA IL SENSO DELL'ORIENTAMENTO? CHE TENERA!
...E A SAYURI MANCA UN PO' IL SENSO DELL'ORIENTAMENTO... AH AH AH AH AH!
BE'... DOPOTUTTO È ARRIVATA APPENA IERI A ROMA...

?!
NON MI SEMBRA CHE CI SIA NULLA DI DIVERTENTE!
?!

MM...
BISOGNA FARE QUALCOSA...
ALLO STATO ATTUALE, SAYURI NON POTRÀ MAI COMPETERE CON QUEI TRE...

BENE! DATE LE CIRCOSTANZE, NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE RICORRERE...
...AL PROGETTO TOP SECRET DELLA SEZIONE 7... L'ARMA FINALE DECISIVA!

SE ESISTE VERAMENTE QUALCOSA DEL GENERE, PERCHE` NON L'HAI MAI USATA FINORA?!
AVREMMO POTUTO EVITARE UN SACCO DI PROBLEMI NEGLI EPISODI SCORSI!
BE', C'ERA UN MOTIVO PER CUI NON POTEVO USARLA...

PERCHE` SI TRATTA DI UN'ARMA TERRIBILE CHE DISTRUGGE TUTTO E TUTTI... SENZA ALCUNA DISTINZIONE TRA AMICI E NEMICI, PERDENDO DI TANTO IN TANTO IL CONTROLLO!
PERCHE` ALL'ARMA FINALE DECISIVA E` STATO POSTO IL SIGILLO TOP SECRET?!
QUESTA SAGOMA POTREBBE NON AVERE NULLA A CHE FARE CON QUESTO ARGOMENTO... EH EH...

NON C'E' ALCUN BISOGNO DI PREOCCUPARSI! NOI DELLA SETTIMA SEZIONE SIAMO DOTATI DI UN TELETRASPORTO ISTANTANEO!
L'ABBIAMO TENUTO NASCOSTO IN MAGAZZINO PERCHE` DURANTE UN ESPERIMENTO HA MISCHIATO UN UOMO CON UNA MOSCA...

MA COME FARAI A TRASPORTARLA FIN QUI DAL GIAPPONE?
MMM... MI SEMBRA DI AVER GIA` SENTITO QUALCOSA DEL GENERE, DA QUALCHE ALTRA PARTE...

ASPETTA UN MOMENTO!
SE USI UNA COSA DEL GENERE, POTREBBE ACCADERE DI TUTTO!

SE RIUSCISSIMO A COMPLETARE IL VACCINO INFORMATICO IN GRADO DI FAR RITORNARE IN SE' SALLY E GLI ALTRI, POTREMO RISOLVERE TRANQUILLAMENTE QUESTO CASO!

SÌ, MA NON C'È ALCUNA GARANZIA CHE SAYURI RIMANGA ILLESA FINO AD ALLORA!
QUESTO CASO RICHIEDE UNA SOLUZIONE URGENTE!

PERÒ, PUR TRATTANDOSI DI UN'ARMA FORMIDABILE, SE È DOTATA DI AI NON POTRÀ FAR NULLA CONTRO IL SISTEMA OVER MIND, NON CREDI...?

HA RAGIONE! SARÀ COME REGALARE A BRAVO YAMADA UNA NUOVA ARMA!
NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA! PROBABILMENTE NON RIUSCIRÀ NEMMENO A **SFIORARE** LA NOSTRA ARMA DECISIVA FINALE!
IL SUO AMORE PER L'**ESTETICA** NON GLIELO PERMETTERÀ... AH AH AH...
ESTETICA?!

ACTIVE LASER!

KTHOOM

OH!

KNU-
CKLE
SHOT!
WHMMM

THU

SCU-
SAMI,
SALLY...

OH!

KTHOOM

UN'ESPLOSIONE NUCLEARE... VUOL DIRE...

'ECCO, IL VACCINO E` A PUNTO! QUESTA VOLTA E` PERFETTO!

BENE... ALLORA CI LANCEREMO SUBITO ALL'INSEGUIMENTO DI SAYURI E DEGLI ALTRI!
MA ANCHE VOLENDO INSEGUIRLI...

NON PREOCCUPARTI! SEGUENDO LE **TRACCE DI DISTRUZIONE** IN CITTA', LI TROVEREMO IN MEN CHE NON SI DICA!
AH... BE'...
MI SEMBRA CHE SI DIVERTA MOLTO IN QUESTE SITUAZIONI...

DIMMI, RACHEL... NON CONOSCI QUALCHE ALTRO PUNTO DEBOLE DI YAMADA...?
MI BASTA ANCHE SOLO SAPERE I SUOI **GUSTI PERSONALI**..

NON CREDO CHE ABBIA UN PUNTO DEBOLE VERO E PROPRIO...

PERO' C'E' QUALCOSA CHE GLI PIACE MOLTO...
PERCHE` ME LO CHIEDI?

UH...

QUESTO È IL CO-
LOSSEO, UN'ARENA ANTICA...
SI TRATTA DEL POSTO PIÙ ADATTO AI COMBATT-
TIMENTI...

DUN-
QUE, ORA PONIAMO FINE AI GIOCHI!

C-CHE DIAVOLO E` QUE-STO?!

MA CHI E`?!

MAA...

CHIII...

ZUM ZU-ZU-ZUM...

EEEE`?!

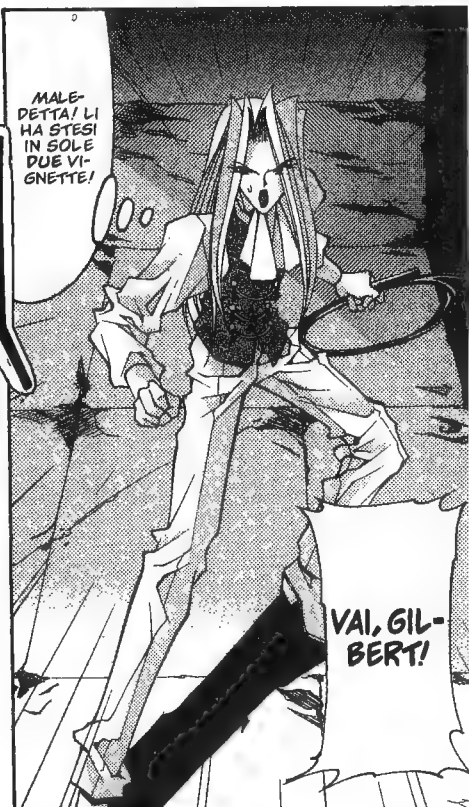
BUFFO ROBOT! BUFFO ROBOT!

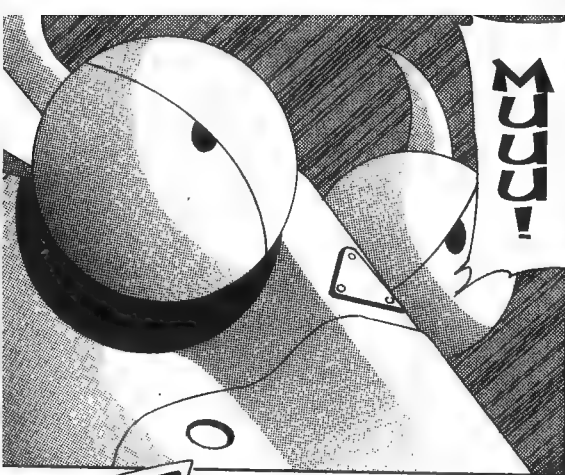
GOLDRANNA DAI CAPELLI GROSSI
ARMA TOP-SECRET DELLA PROGETTAZIONE 7 DELLE INDUSTRIE KAMATA

AO, MA CHE E' QUER MOSTRO?!
E' DENTRO AL COLOSSEO! SEMBRA UNA DONNA GIGANTE...
...CON LE TRECCE!

SALLY! SERGE!
OCCUPATEVI DI QUEL BRUTTISSIMO ROBOT!

CHE CAVOLO FAI?!
SMASH
OUGH!

COME OSATE AGGREDIRE UNA DEBOLE FANCIULLA INDIFESA COME ME?! DELINQUENTI!
KRUM
AAARGH!

MALEDETTA! LI HA STESI IN SOLE DUE VIGNETTE!
VAI, GILBERT!

MUUU!

MA GUARDA! UN VITELLO APPETITOSO!

CI FARÒ UNA BELLA BISTECCA... MAGARI UNA FIORENTINA, OPPURE UNO SHABUSHABU*!

KOOOOOINK

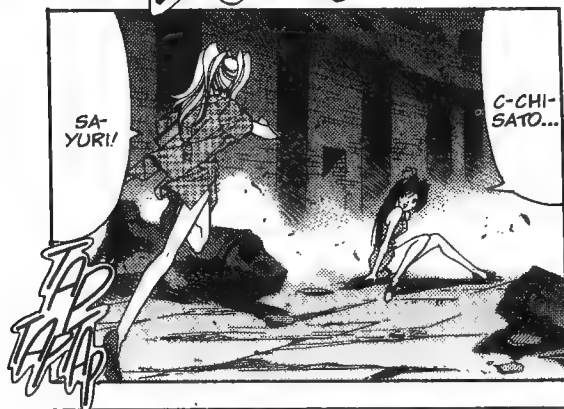
MU?!

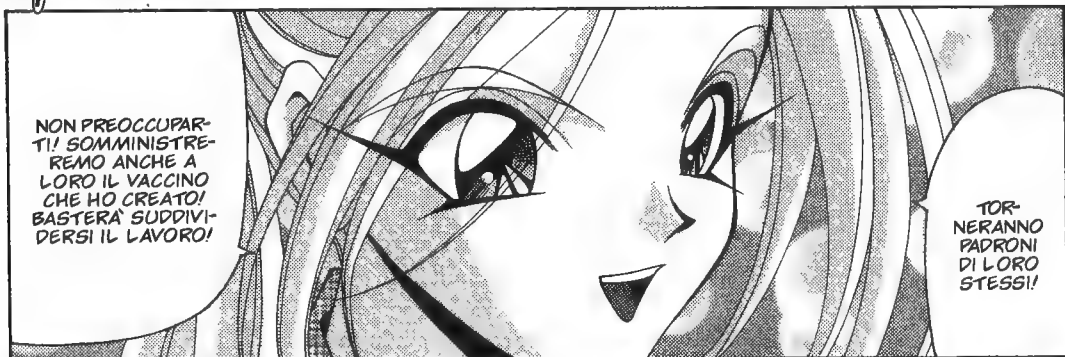
MUUU!

ZWIIIIISH

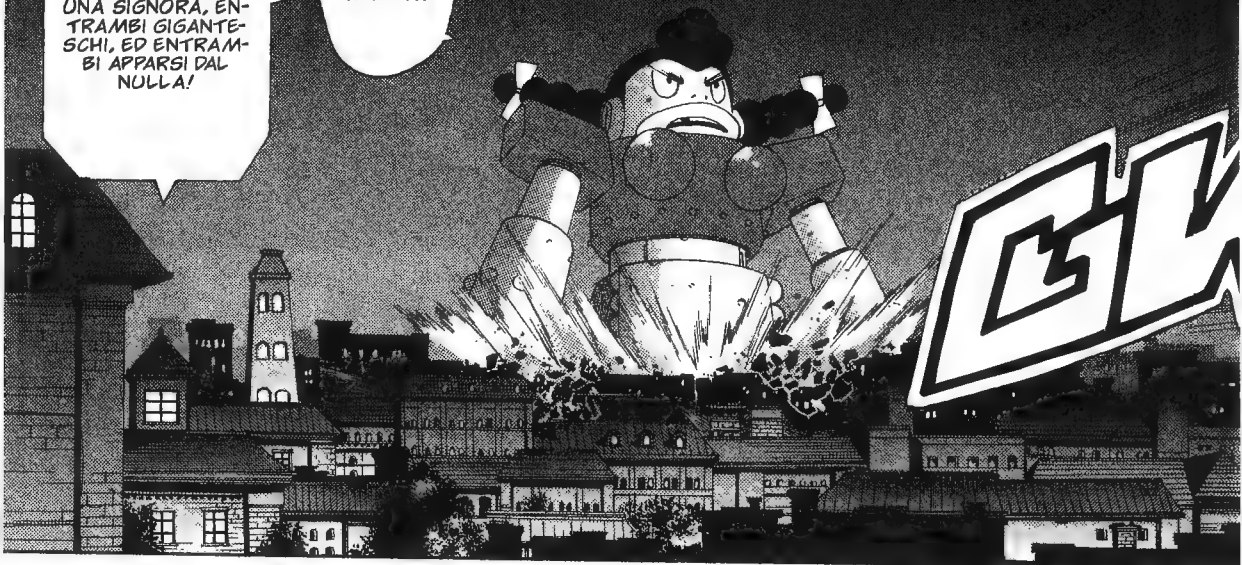
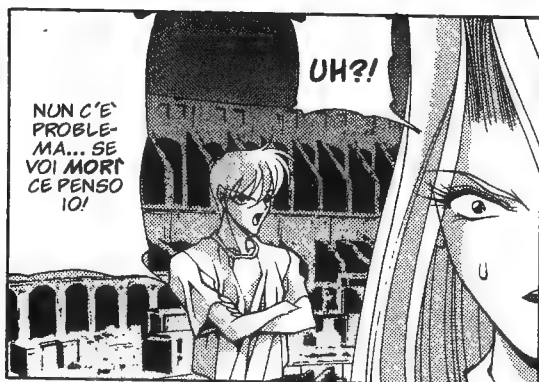
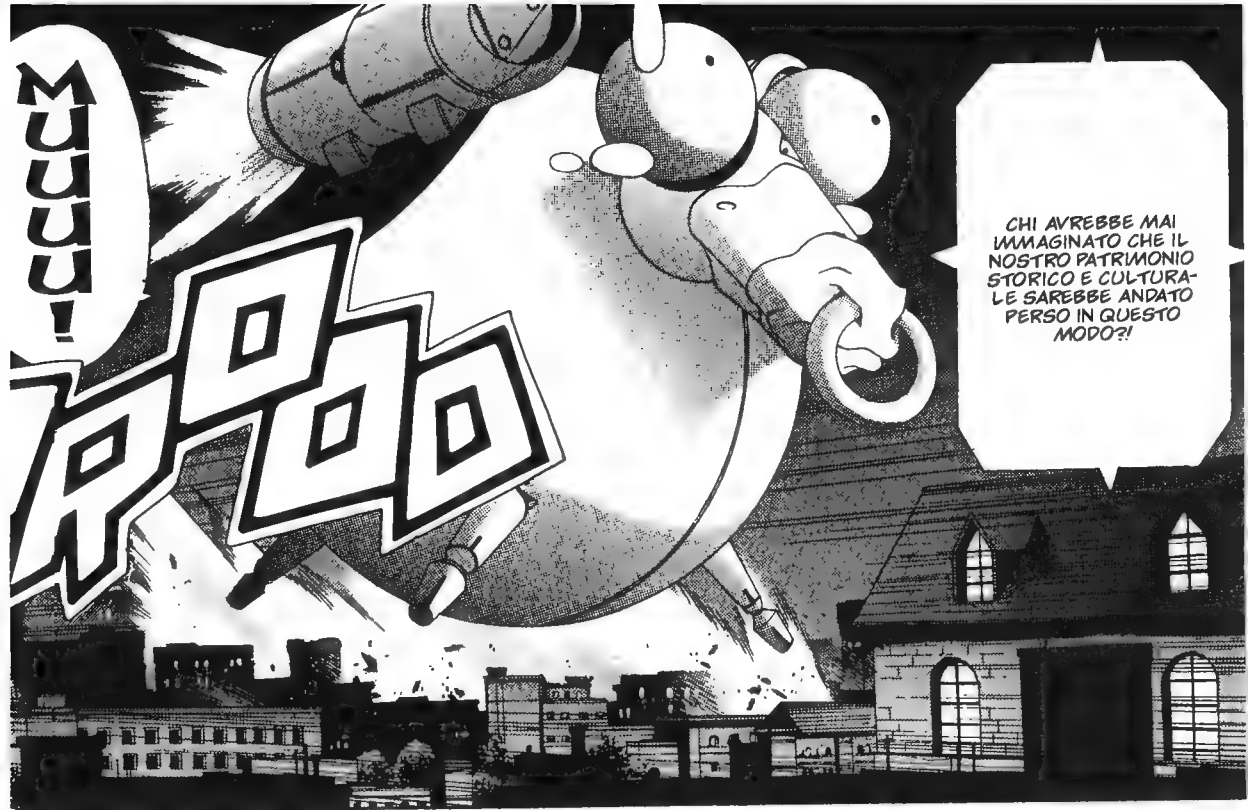
ASPETTA, VITELLINO! DOVE VAI?!

* CARNE TAGLIATA A FETTE SOTTILISSIME E COTTE NELL'ACQUA BOLLENTE MENTRE SI MANGIA. KB

ASPETTA, VITELLINO!
KRUMSTUMP THRUMP
BENE! MENTRE YAMADA E` OCCUPATO CON L'ARMA DECISIVA, SOMMINISTREREMO IL VACCINO AGLI ALTRI!

SAYURI!
C-CHISATO...

SCUSAMI SE SONO ARRIVATA IN RITARDO!
NON PREOCCUPARTI, IO STO BENE... MA SALLY E GLI ALTRI?

NON PREOCCUPARTI! SOMMINISTREREMO ANCHE A LORO IL VACCINO CHE HO CREATO! BASTERA` SUDDIVIDERSI IL LAVORO!
TORNERANNO PADRONI DI LORO STESSI!

AAH! STA ARRIVANDO UN TORO GIGANTE!
E ANCHE QUELLA SIGNORA IMMANE!
MA NON ERA UNA TRADIZIONE SPAGNOLA QUELLA DI LIBERARE I TORI PER LA STRADA?!
VIA! VIA DI QUI!
MAMMA! AIUTO!
ARGH!

STANNO DEVA-STANDO ROMA! SONO UN TORO E UNA SIGNORA, EN-TRAMBI GIGANTE-SCHI, ED ENTRAM-BI APPARSI DAL NULLA!
ASPET-TAMI!

MUUUU!

CHI AVREBBE MAI IMMAGINATO CHE IL NOSTRO PATRIMONIO STORICO E CULTURALE SAREBBE ANDATO PERSO IN QUESTO MODO?!

GUARDA QUESTA! SI TRATTA DELLA BAMBOLA REI, LA PIÙ LUSSUOSA E INESPRESSIVA DEL MONDO...

...PRODOTTA IN SOLI CINQUECENTO ESEMPLARI E CREATA IN GIAPPONE NEL 2015!

Q-QUELLA... È L'OPERA D'ARTE PIÙ BELLA DEL MONDO!

LA LEGGENDARIA REI!

EH EH EH... PROPRIO COSÌ! L'OGGETTO CHE TU AMI PIÙ DI OGNI ALTRA COSA, VERO?

VEDIAMO... COSA POSSO FARNE, ORA? EH EH EH...

SMETTILA! NON TOCCARE REI CON QUELLE TUE MANACCE SPORCHE!

QUELLO E' SCIROCCA-TO O CHE?
PARE CHE A YAMADA PIACCIANO LE BAMBOLE...
NONO-STANTEY SIA UN UOMOW?! CHE VER-GOGNA!
IL SIGNOR SAKAZAKI INTERPRETA MOLTO BENE LA PARTE DEL CATTIVO!
STO MO-RENDO DALLA VERGO-GNA...
MA-GARI... POTREI SPO-GLIAR-LA..
EH EH EH...
FERMA-TI! NON FARLO!
HO SBAGLIATO! FARO' TUTTO CIO' CHE MI DIRAI...
NON PRO-FANARE OLTRE LA MIA ADORATA REI!
D'AC-CORDO! SE RI-TORNE-RAI DA RACHEL...
...E GIU-RERAI DI NON DISUBBIDIRE MAI PIU', LA REGALERO' A TE!
D-DICI SUL SE-RIO?!
ALLORA NON LO FARO' MAI PIU'! LO GIURO!

E` UN'ASSURDITÀ!
COME AL SOLITO, NO?
MA CHE, SEMO IMPAZZITI TUTTI?! 'STO FINALE E` 'NA FREGNACCIA!

OH, GUARDATE... IL SOLE STA SORGENDO!

SI`... SE CE N'E` RIMASTO QUALCUNO...
I'M HUNGRY! ANDIAMOW IN UN BUON RISTORANTEY ITALIANOW!
BIRICHINO?! AO, 'STO 'MBECILLE HA FATTO UN CASINO...
SEI DAVVERO UN BIRICHINO, YAMADA!
OH, CARA REI!
PROPRIO L'ATMOSFERA ADATTA ALLA CONCLUSIONE DI UN CASO DIFFICILE!
E` BELLISSIMO!

MUUU!
ASPETTA!
IN EFFETTI IL RISCHIO C'E`...
...POICHE` A CAUSA DI GOLDRANNA E JILBERT, ROMA VENNE QUASI COMPLETAMENTE DISTRUTTA... NEGLI ANNI A VENIRE, LA GENTE CHIAMO` QUESTO DISASTRO IL CROLLO DI ROMA... CREDO...

QUALCUNO VENGA A LIBERARMI!
EHI! E A ME NON CI PENSA NESSUNO?!

AKIRA TORIYAMA
MITICO
LIRE 3.500
MARZO 1999
EDIZIONE ITALIANA
MENSILE
58
TORIYAMA WORLD
EDIZIONI STAR COMICS

PROVA UN PO' A INDOVINARE!

TUTTI I CORTI DI AKIRA TORIYAMA
DA MARZO SU MITICO